

año II

6

Ultrafanzine de manga & anime

Especial Raimar: manga + nota

Robotech Weapons

Future Boy Conan

Más Gundam

Venus Wars

Macross 7: el manga !

Editorial

Si en la **Ran** anterior se respiraba un aire nostalgioso en esta ya damos asco.
Lloriqueamos con el capitán Raimar (o Raymar, o Rayman, o como quieran) a lo largo de varias páginas y de un mangá que esperamos les guste tanto como a nosotros.
Como las propagandas escacean en verano seguimos con nuestros eternos reportajes a Hayao Miyazaki y para que no se queden dormidos les contamos de qué la va Venus Wars en un completo informe.
Para los que apenas saben leer hay un mangá de MACROSS 7, dibujado por vuestro adorado Harukito Mikimoto; pero guarda que la cosa no es tan fácil: para entenderlo deberán leer los globitos de derecha a izquierda, porque con el terremoto se nos mezclaron todas las páginas.
Por si esto fuera poco en este número contamos con la bendición papal quien distrajo unos minutos de su sagrado tiempo para enviarnos novedades sobre lo que anda haciendo entre sus amigos Zentraedi.
Apartándonos de estas páginas nos complace anunciar la realización de la RAN PARTY II donde tendremos una nueva oportunidad de hacer picadas con las cyclones en la escalera caracol de Planeta. Para aquellos que se deshidrataron la vez pasada vayan nuestros agradecimientos. Prometemos esta vez más ventiladores y varios videos que se las traen para que puedan ver que nuestras notas no son bolazo.
Estamos en deuda con todos aquellos que nos siguen brindando su tiempo y colaboración, en especial a Mario Superlaser que nos hizo los originales, a Esteban y Jugeñita, a los chicos de la Axxón y a los mass-media que están tan confundidos que se piensan que todo esto es en serio (como el matutino desplegable del difunto Bartolomé Mitre), a la revista Vos en Todas, al oficial manga por no llevárselo a Mambito y a los mozos de los bares de donde siempre nos echan.
Basta de sermones; pasen y lean!

Hacemos RAN

Patricio Land - Cesar Pereyra - Pablo Rivas - Li Chien Chuang - Marcelo Romero.
Colabora en este número: Alejandro Rees.

Ultracorrespondencia: Bartolomé Mitre 1963 - Dpto. 2 - Castelar (1712). Tel:629-1660

DEDICADA A CHARLY GARCIA y CYNDI LAUPER



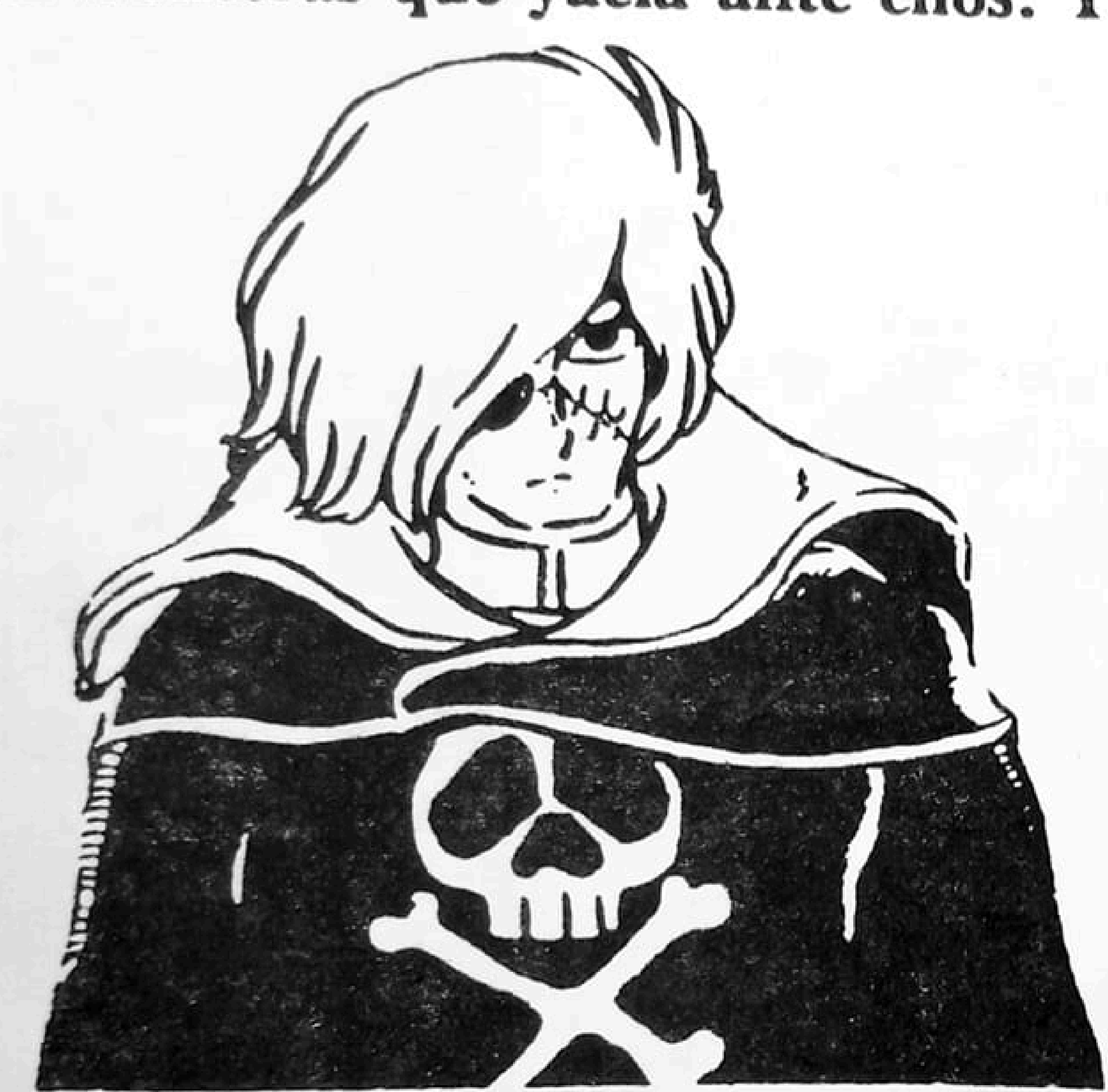
Logotipo tapa y contratapa
DANIEL ARDITO



El Capitán Raymar



" Cuando los mares de la tierra se extinguieron pudimos escuchar a la gente decir: ¡ Ahora si ha llegado el fin de la humanidad ! A pesar de los riesgos que esto representaba solo se preocuparon de su futuro olvidándose del mar sin fronteras que yacía ante ellos. También se burlaban de forma permanente del grupo de hombres que con una firme creencia en el nuevo y glorioso futuro de la humanidad, se aventuraron en el vasto mar del espacio a pesar de los problemas que esto representaba. Se referían a ellos diciendo "solo son unos forajidos en busca de sueños raros." Nuestra historia da comienzo con tales antecedentes en el año 2977."



La Bandera Pirata en el Espacio

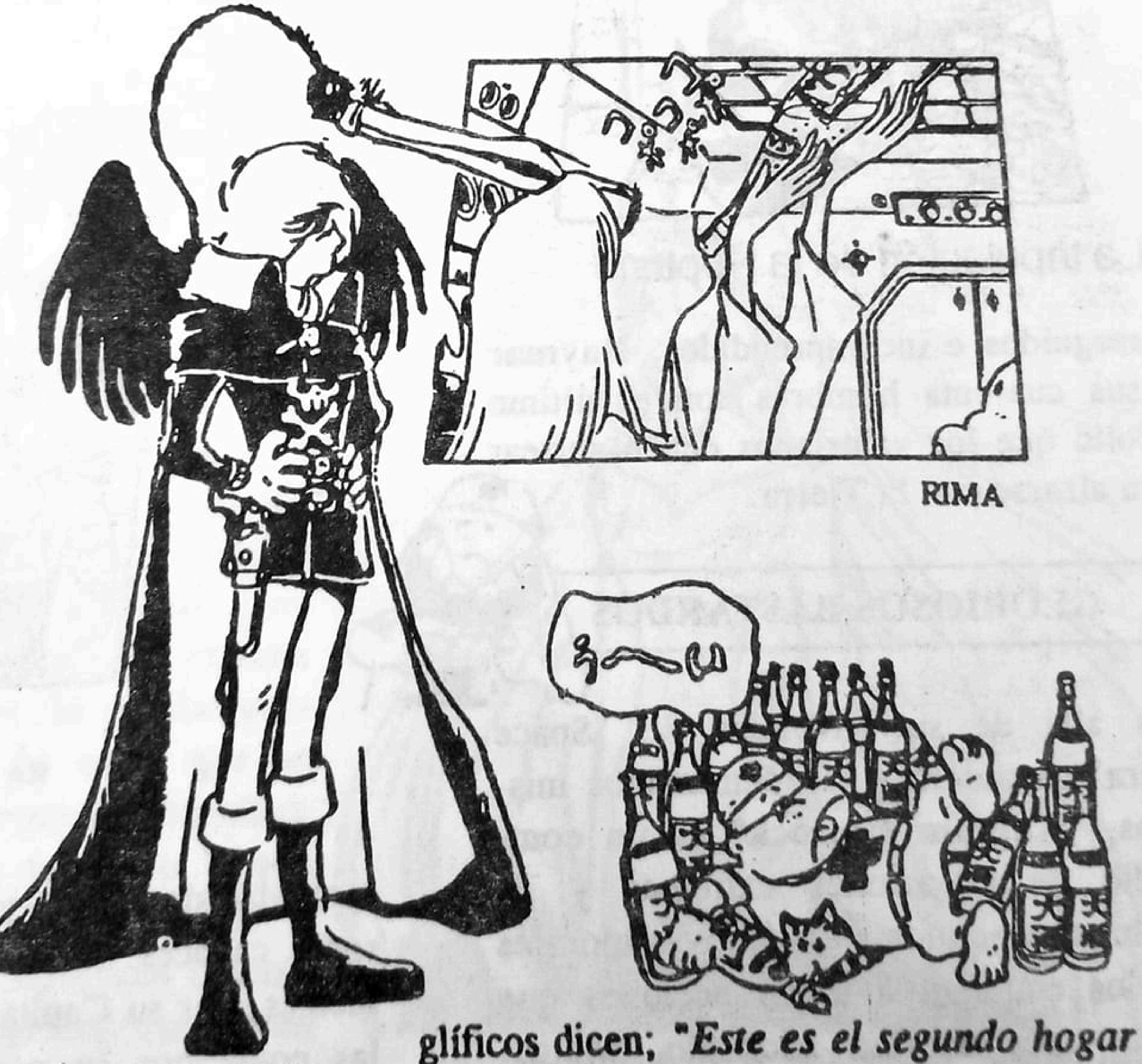
De esta forma comienza una de las epopeyas más bellas que ha producido la animación japonesa : **"Captain Harlock"** o como se conoció por aquí **"El Capitán Raymar"** obra del talentoso artista Reiji Matsumoto. En ella confluyen muchas de las obsesiones que esporádicamente aparecían en los trabajos anteriores de Matsumoto; el honor, el sentido de la aventura, la camaradería entre compañeros de armas, el respeto por los demás aunque sea un enemigo y sobre todo la lucha por un ideal que sobrepasa toda medida y que quizás nunca se logre, pero que sin embargo vale la pena intentar.

Pero contar esto ahora es apresurarnos, lo mejor será que vayamos poco a poco. Raymar es un personaje a la usanza de los viejos héroes míticos, un hombre de leyenda, que vive y lucha por sus ideales y que asume las consecuencias de sus acciones. Es un ser valiente capaz de honrar su palabra hasta las últimas instancias y que posee furia para enfrentar a sus enemigos pero al mismo tiempo puede permitirse amar a una niña de siete años como si fuera su propia hija. Al mando de una imponente nave espacial llamada "Neptuno" (Arcadia en el original) recorre el oscuro espacio haciendo flamear una bandera con una



calavera y tibias cruzadas poniendo de manifiesto la naturaleza de sus acciones. Alguna vez fue un joven con sueños y anhelos como tantos otros que vivía en la Tierra pero harto de la decadencia, la debilidad y la torpeza de sus congéneres decidió alejarse y buscar su destino entre las estrellas. Lo acompaña un grupo de cuarenta hombres que por diversas circunstancias abrazaron la misma suerte; la de navegar los vastos océanos que existen en el cosmos.

Raymar vive aislado del resto de la humanidad porque, además de su condición de proscripto, rechaza todo aquello que representa su tiempo y la estupidez y falta de objetivos que en el impera. Pero sin embargo, aún abriga alguna esperanza en el futuro de su raza y con la seguridad de que el sistema de cosas imperante solamente puede terminar en una espantosa crisis, ha asumido el gigantesco trabajo de colectar alimentos y guardarlos para cuando el hambre y la desolación se enseñoreen del planeta. Para ello saquea nave tras nave para arrebatarles los cargamentos de granos y guardarlos en depósitos diseñados para este fin. Muchas veces se ha preguntado si no es una estupidez lo que esta haciendo, tomando en cuenta que la mayoría de la gente lo rechaza.



La incomprensión a la que se ve sometido lo pone en la difícil situación de transformarse en un criminal perseguido y en la última esperanza de su planeta ante la invasión de una raza de alienígenas que buscan la tierra como su segundo hogar luego que su planeta de origen, **Valusia**, se tornara inhabitable. Los valusianos son una extraña especie integrada únicamente por mujeres con una capacidad de combate que supera en mucho a los decadentes habitantes de la tierra , y para que no queden dudas de sus intenciones envían a la Tierra una enorme esfera negra de metal con unos crípticos jeroglíficos que circunvalan su parte superior y que asemejan las antiguas escrituras mayas. Los jeroglíficos dicen; ***"Este es el segundo hogar de los poderosos valusianos."***

Como un enjambre de anómalas luciérnagas, miles de naves comandadas por la **Reina Soyara** atraviesan el espacio con

determinación inquebrantable al mismo tiempo que en la Tierra los mas eminentes astrónomos son asesinados uno tras otro para evitar que la noticia de la inminente invasión tome estado público. El Gobierno es puesto al tanto del peligro pero le resta importancia considerándolo simplemente como cierto tipo de histeria y para acallar las preguntas del pueblo hace del **Capitán Raymar** el culpable de todo lo sucedido.



La tripulación de la Neptuno

Perseguidos e incomprendidos, **Raymar** y sus cuarenta hombres son el último escollo que los valusianos deben sortear para alzarse con la Tierra.

GLORIOSOS BASTARDOS

Mas allá de su envoltura de "Space Opera" standard y sin demasiados misterios, **"Captain Harlock"** es un compendio de situaciones extremas y de hombres sometidos a disyuntivas morales que los empujan a tomar acciones que nunca antes habrían adoptado. Matsumoto es un cultor enamorado de todo este tipo de circunstancias y es en esta obra que quizás dio rienda suelta a toda su particular forma de interpretar las relaciones humanas. Harlock es un proscripto que a pesar del miedo y el desprecio que los habitantes de su planeta sienten por el se ve obligado a defenderlos aunque ello le cueste la vida y la de sus hombres y toma esa tarea como alguien que acepta su destino sin cuestionamientos porque sabe que no podría existir otro. Es un hombre misterioso del que muy poco se sabe y que ni siquiera sus mas allegados pueden romper la coraza con la que se reviste y marca distancia con los demás. Se intuye en el profundas tristezas, un aire melancólico inunda todas sus acciones, es un caballero romántico del siglo XVIII extraviado en el año 2977.

Sus hombres reflejan detalles de la per-



RAYMAR Y DAYU

sonalidad de su jefe y son hombres valerosos capaces de dar sus vidas por sus ideales, por su Capitán y por sobre todas las cosas por su nave. Son una tripulación de descastados, bebedores empedernidos, jugadores compulsivos y hasta ladrones pero que poseen una nobleza a toda prueba y sentimientos que creen

haber perdido. De entre estos se destaca Dayu, algo así como un Raymar más joven y mucho más inmaduro, hijo de un astrónomo asesinado por las valusianas, y que un principio se unió a la Neptuno únicamente para buscar venganza por la muerte de su padre pero que con el paso



SR WAZU

del tiempo adopta la vida de los filibusteros del espacio con pasión. Como corresponde a toda tripulación de marineros por más piratas que sean, las mujeres son bastante escasas. En realidad solo dos miembros de los piratas pertenecen a ese sexo; Rima, una extraña mujer poseedora de ojos sin pupilas perteneciente a una raza de seres que se alimentan de alcohol, eterna compañera de Raymar y lo mas parecido a una amiga o confidente que este tiene, y Amora una muchacha rubia que detenta uno de los puestos de más importancia en la nave. Otros personajes importantes son el Sr. Wazu, primer oficial de la nave y fanático del armado de modelos a escala de barcos y aviones, el Sr. Florenz, encargado de los motores de la Neptuno, el Dr y su gato mascota y así treinta y cuatro personalidades más hasta llegar al misterioso "Tripulante 41" que todos desconocen quién es o donde se encuentra.

Un lugar más que destacado en esta enumeración de protagonistas y acompañantes corresponde a Tania, una pequeña niña de siete



años de edad, hija del mejor amigo del Capitán y que al mismo tiempo fuera quien diseñó la aterradora Neptuno. Tania, es la encarnación de la bondad, el

cariño y la resignación. Recluida en un orfanato, sueña con quedar libre y alejarse de las presiones, disgustos y sinsabores a que la someten simplemente por estar relacionada de alguna manera con los piratas espaciales. Y esa relación no es banal o intranscendente, por ella **Raymar** es capaz de descender a la Tierra para estar presente el día de su cumpleaños, aunque un ejército lo aguarde para apresarlo y ejecutarlo sin pérdida de tiempo. Ella representa lo bueno y puro que todavía existe en el mundo y solo por esa niña **Raymar** defenderá esta minúscula esfera azul hasta que no le quede una sola gota de sangre.

EL UNIVERSO AZUL ES SU HOGAR...

Los que conocen los trabajos de **Reiji Matsumoto** (Uchu Senkan Yamato, Queen Millennia, Galaxy Express 999) saben que en ellos campea cierto tipo de referentes literarios y hasta una atmósfera poética que los hacen inconfundibles, pero es quizás en **Captain Harlock** donde todos estos elementos se hacen mas sólidos y evidentes. Enamorado ferviente de las historias de guerra y de las deudas de honor que surgen entre los hombres, Matsumoto vuelca en esta serie lo mas brillante y lo mas oscuro que poseen los humanos y ciertas razas que se les asemejan en sentimientos y pasiones. Amores no correspondidos o imposibles de llevar a cabo, odios indiscriminados, alienígenas desesperados por encontrar un lugar donde establecerse, galantes enemigos entre los que surge respeto y admiración y por encima de todo esto; el destino que se ensaña en jugar con cada uno de los intérpretes del drama.

FACTS

Según las declaraciones del propio **Matsumoto** , **Harlock** es el personaje favorito de todos los que dió a luz , por otro lado es el más antiguo de su producción. **Reiji** lo creo cuando todavía estaba en la Junior High School, por aquel





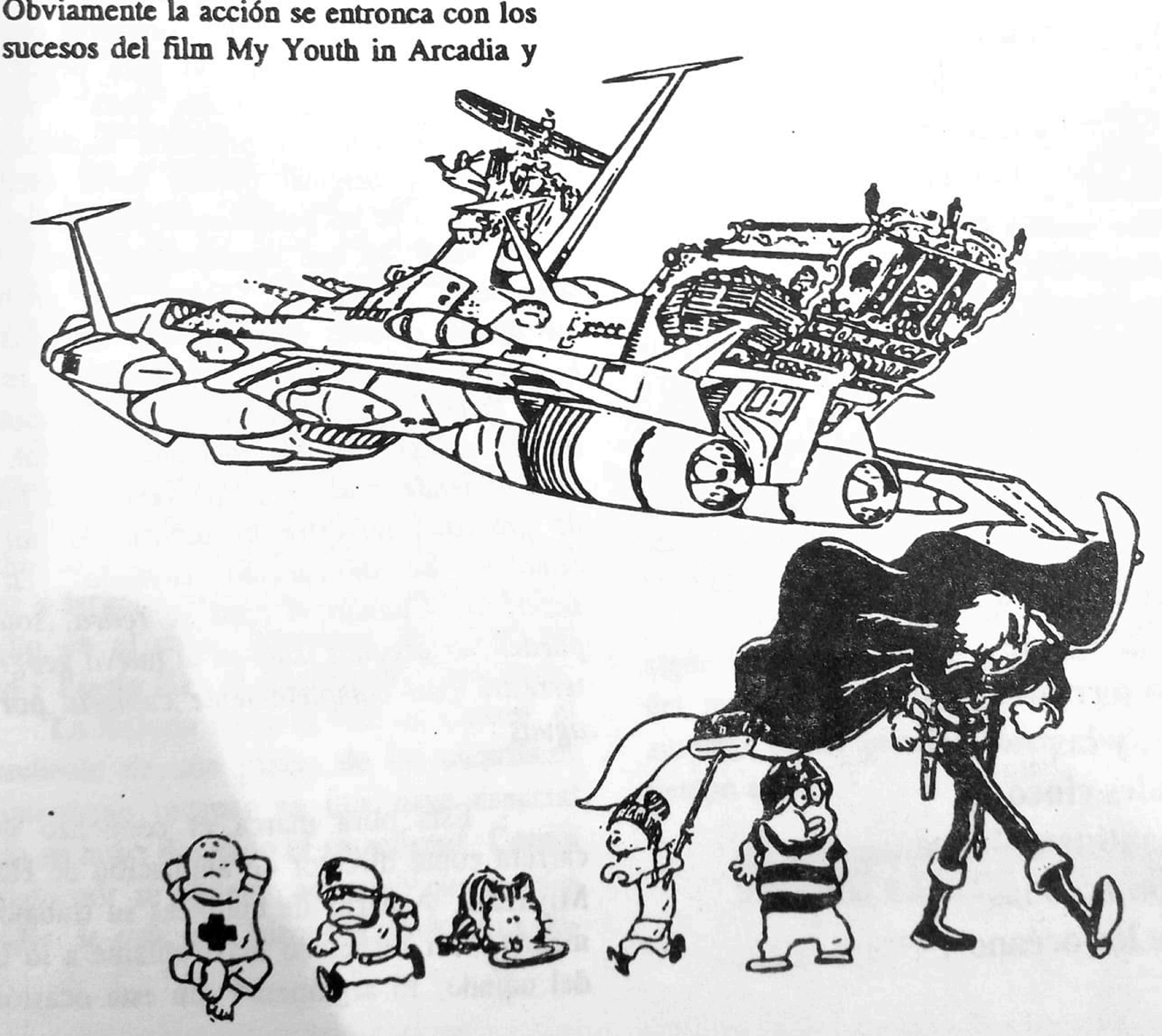
Los antepasados de Raymar
Phatom F. Harlock y Phatom F. Harlock II

entonces se llamaba **'Captain Kingston'** y aún poseía ambos ojos. Con el paso de los años, y luego de sucesivos experimentos en los que el artista ensayó agregándole cicatrices y sumándole el conocido parche en el lado derecho, devino el Capitán que todos conocemos. Eso sí , la calavera en el uniforme la tuvo siempre.

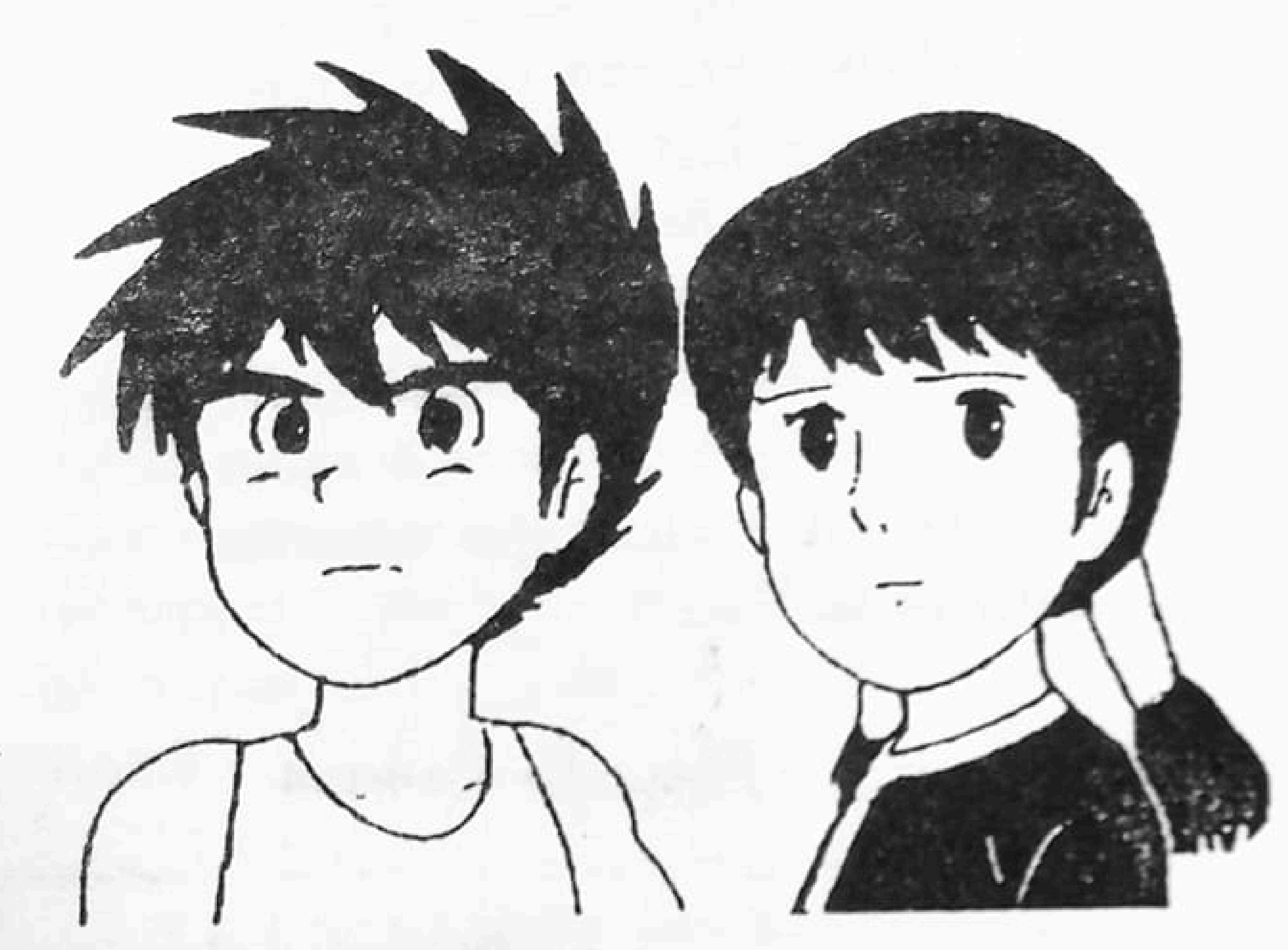
Los capítulos que vimos por las pantallas argentinas corresponden solamente al primer año de la serie de TV. La guerra de **Raymar** contra las **Valusianas / Masunes** se puso en el aire en el año 1978 y además de esa serie existe otra, de veintidós episodios realizada en 1982 que jamás conocimos ; **My Youth in Arcadia - Endless Voyage SSX .**
Obviamente la acción se entronca con los sucesos del film **My Youth in Arcadia** y relata el origen de los piratas del espacio, de la nave **Neptuno / Arcadia** y de la alianza de Raymar y Esmeraldas para combatir al imperio **Illumidas**.

Para todos aquellos que estén interesados en conseguir los mangas de las aventuras de este personaje , aquí van un par de datos interesantes : existen cinco tomos recopilando los hechos de la primera serie bajo el nombre de **'Uchu Kaizoku Captain Harlock'** . La mejor edición que conocemos es la de **Sunday Comics**; de más está decir que es de esos tomos que extraemos las páginas que aparecen en este número de **Ran**.

Marcelo Romero.



CONAN, El niño del futuro



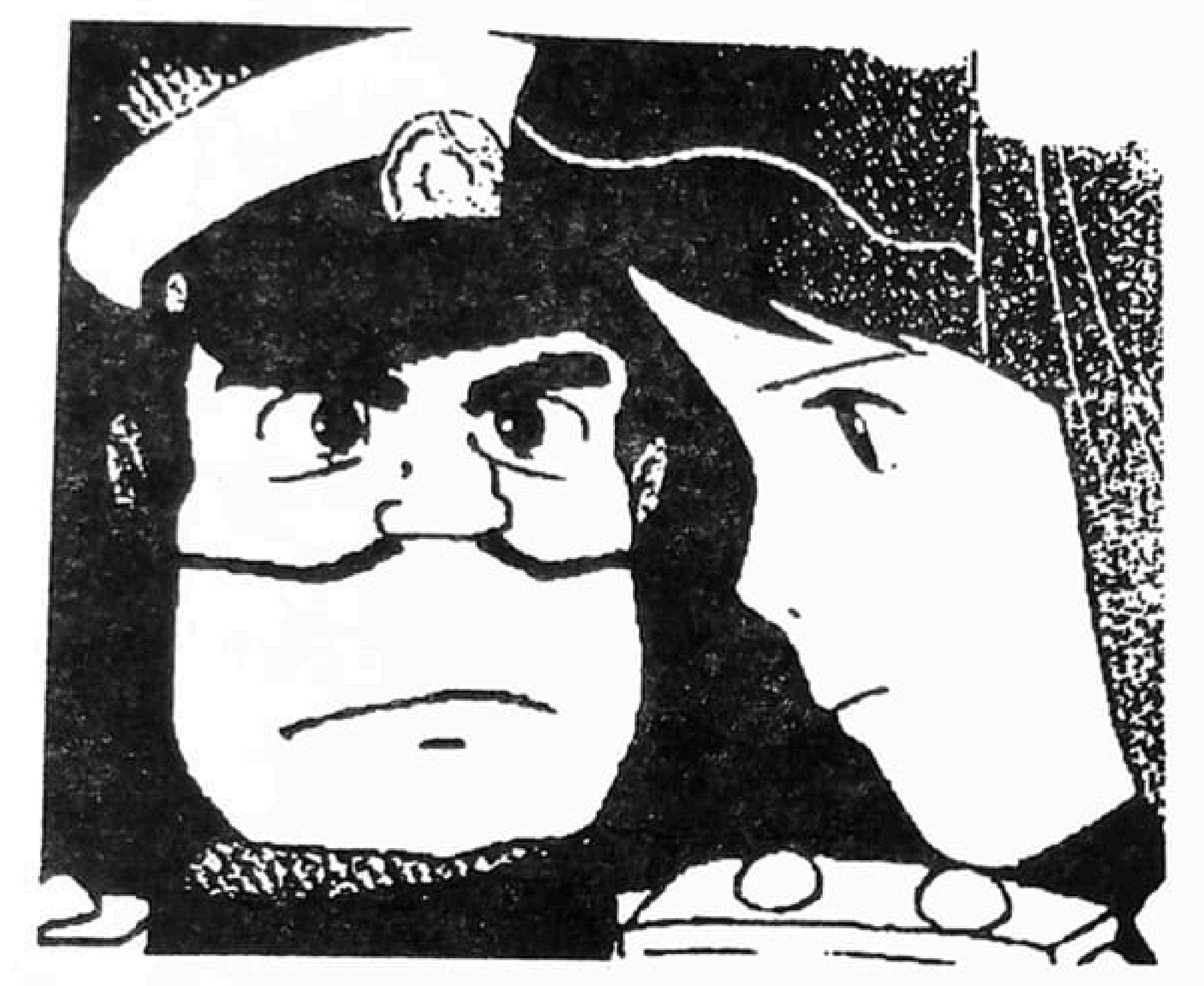
En el año 2008 después de Cristo la raza humana estuvo a punto de desaparecer. Armas hipermagnéticas de poderío superior a cualquier arsenal que se hubiera implementado anteriormente , condujeron a la destrucción de la Tierra. El eje de rotación terrestre cambió , y las principales cinco masas continentales se perdieron bajo las aguas de los océanos.'

A pesar de tratarse de una obra de 1978, Mi-rai no Shonen Conan arribó a las pantallas argentinas casi catorce años después de su estreno en Japón. Fue emitida por *Cablevision* y *America TV* aunque pocas veces en forma integra y ordenada . Durante el mes de enero de este año los veintiséis capítulos que componen la historia se dieron por el nuevo canal de dibujos *Magic* .

De todas formas en nuestro país siempre se vió la versión española de la serie donde el preámbulo que diera origen al copete de esta nota se ha omitido para poner un cartelito que nos presentaba cada nueva aventura. Durante los primeros minutos de cada emisión original podían verse escenas muy al estilo de las películas de ciencia ficción de los años '30 que acompañaban un relato sumamente atrapador: *'Sobre las grandes metrópolis, aviones gigan-tescos, 'las alas de la muerte', surcaban el cielo. Mientras la faz de la Tierra se colapsaba un grupo de hombres intenta escapar en un vehículo espacial. La nave asciende y al no poder vencer la fuerza de gravedad terrestre es arrastrada por un remolino de destrucción cayendo a la superficie. Cuando el caos se retira, solo se pueden ver algunas islas en la nueva geografía terrestre casi completamente cubierta por las aguas.'*

Esta obra marca el comienzo de la carrera como director de animación de Hayao **Miyazaki**. A partir de entonces su trabajo co-menzó a ser respetado masivamente a lo largo del mundo. El argumento en esta ocasión no

es suyo sino que fue concebido en base a un libro de **Alexander Key** , ' **La marejada increible**'. Como la obra literaria era demasiado corta **Miyazaki** tomó los lineamientos originales de la narración y los expandió agregando ideas propias de su agitada mente aventurera.



CAP. DYCE y MONSLI

Como en toda adaptación existen algunas diferencias: el cataclismo en la versión de **Miyazaki** fue causado intencionalmente por armas de manufactura humana; se redujo la edad de los protagonistas de catorce a once años (la misma edad que tenía en aquel entonces uno de los hijos del dibujante); se alivianó el final y dotó al programa de un estilo gráfico propio de los '30.

Sin dudas este dibujo animado es una obra magistral. Si bien contiene algunos elementos de creaciones anteriores como **Heidi** y **Marco**, también podemos apreciar en **Conan** las chispas creativas que más adelante dieran origen a largometrajes sublimes como **Laputa Castillo en el cielo, Nausicaa del valle del viento** y **Lupin III : el Castillo de Cagliostro.**

La historia narra la vida de **Conan**, el descendiente de una pareja de los científicos que intentaran escapar en una nave espacial cuando se hubo desatado el cataclismo. **Conan** es criado por su abuelo adoptivo quién antes de morir le pide que busque a otros seres humanos para que pueda llevar una vida plena en convivencia con hombres, mujeres y niños. Así el chico emprende una larga marcha donde se encuentra con dos amigos **Lana** y **Gimpsy**. La primera resulta ser la nieta del único hombre conocedor de los secretos que pueden reactivar las mortifieras armas, ahora adormecidas y en órbita terrestre, que arrasaran con la humanidad. Los tres estarán atrapados entre la devoción de **Lana** por su abuelo, el **Doctor Lao** , y la gente de la **Isla Industria**, único polo tecnificado del planeta. El dictador de la Isla Industria, **Lepkta**, anhela recuperar el poderío anterior a la guerra y sabe que para lograrlo deberá someter la voluntad del viejo doctor, valiéndose de **Lana** y sus amigos para extorsionarlo . Entre idas y venidas de **Isla Paraíso** (High Harbor en el original) a **Isla Industria** los chicos serán ayudados (y algunas veces traicionados) por un extraño navegante llamado **Capitán Dyce**, dueño del carguero **Barracuda** y perseguidos por el brazo derecho del dictador, una joven de nombre **Monsli** quién tras haber sufrido una infancia terrible durante los años posteriores al cataclismo encuentra en la milicia una razón para su existencia.

Es de destacar lo bien llevado que esta el argumento y el ritmo narrativo , la frescura y simpatía de los personajes y los prodigios tecnológico-rupestres a los que **Miyazaki** ya nos tiene acostumbrados . A todo esto habría que agregar un dato curioso: además de la serie televisiva existe una película basada en los tres últimos capítulos de esta historia !

En suma , sólo nos resta desear que algún iluminado vuelva a rescatar otras series del maestro que pudimos ver, y tal vez no apreciar en su plenitud, hace mucho, mucho tiempo atrás.

PATO CHAN


キャプテンハーロック
POR LEIJI MATSUMOTO



espero que hayas pensado bien tu decisión...
¡Bienvenido a la Neptuno, Dayú!, tal como te lo prometimos, hemos acudido a tu llamado.
De ahora en adelante serás un tripulante de nuestra nave
y aquí deberás abandonar todo aquello que te une a la tierra
para ser uno más de los cuarenta hombres que hemos hecho de la Neptuno nuestro hogar
deberás jurar fidelidad a nuestro estandarte


LA GUERRA ES MUCHAS COSAS. SACRIFICIO AMOR FELICIDAD, TRISTEZA Y SOLEDAD... DAYÚ HA COMENZADO A ENTENDER POR PRIMEA VEZ LA GRANDEZA DE SU AMIGO RAIMAR. AHORA SABE QUE LAS CONVICCIONES DE SU AMIGO...
...SON MAS FUERTES QUE EL MAYOR COMETA DEL ESPACIO... TANTO, QUE NI SIQUIERA LA REINA SOYARA LO ENTENDERÍA... LA NEPTUNO SIGUE ADELANTE. UNA NAVE DE COMBATE PIRATA. EN ELLA VIAJA EL CAPITAN RAIMAR Y 40 VALIENTES. ELLOS HAN JURADO COMBATIR HASTA LA MUERTE A LOS ENEMIGOS DEL PLANETA TIERRA...

Porque no hago más películas puramente de entrenimiento

Por Hayao Miyazaki

Les ofrecemos en estas páginas una nueva oportunidad de conocer más de cerca el pensamiento y la personalidad del dibujante y director de animación más talentoso del mundo: Hayao Miyazaki. Algunas de sus obras cono-cidas en nuestro país han sido Heidi, Conan el niño del futuro, Nausicaa (Los guerreros del viento) y Porco Rosso. El texto original de este artí-culo apareció publicado en la revista japonesa COMIC BOX en octubre de milnovecientos ochenta y nueve. Que lo disfruten !

Me gustan los dibujos tontos y ridículos que uno puede ver y reír, pero que me gusten no quiere decir que pueda hacerlos.



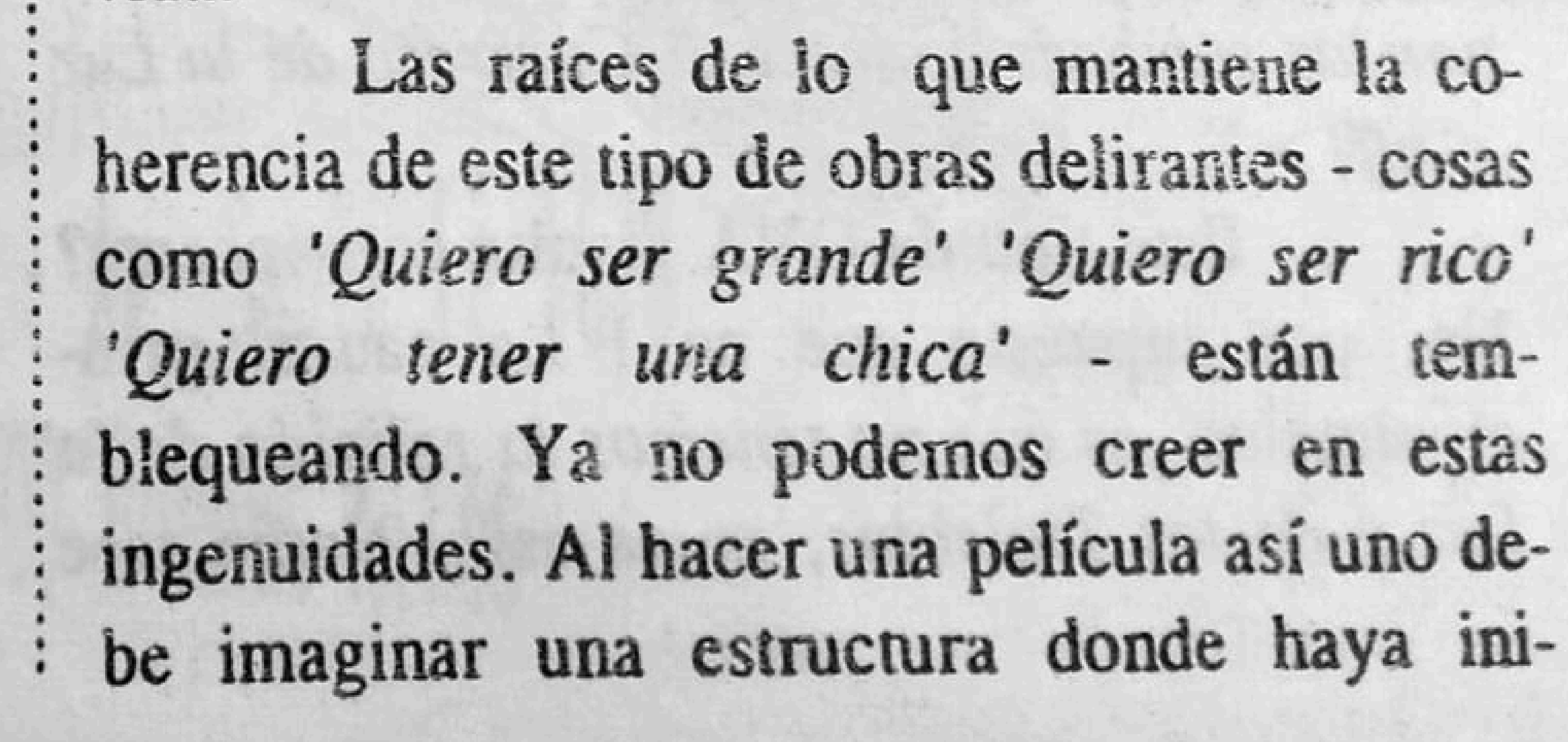
Quisiera saber si puedo ser capaz de crear una película donde no haya nada de acción. Los films como **TOTORO** y **MAJO NO TAKKAYUBIN** (El servicio de reparto de **Kiki**, la bruja) fueron hechos porque había demanda para ello y, por supuesto, porque que era lo que quise hacer.

Tengo ahora algunos conceptos para otras películas , incluyendo ideas que no han sido aún realizadas; creo que me gustaría hacer algo como **BUTA NO SENSHA** (El tanque del cerdo) o alguna historia divertida que muestre mi lado embarazoso. Algo así como *un biplano con un solo torpedo que pelee contra un gran ejército tan solo por orgullo*, aún sabiendo que es algo ridículo. Sería un film espectacularmente excitante, el tipo de películas que te hacen decir '*Ah, eso estuvo excelente! , lo quiero ver de nuevo!*'.

Entiendo por qué la audiencia adolescente - los que ahora son responsables del boom del anime - claman que mis trabajos más antiguos eran mejores . Siento el hecho de que esté ignorando a estos jóvenes; pero no significa que mis intenciones hayan cambiado, es sólo que me estoy volviendo viejo. Aún no tengo cincuenta años pero soy lo suficientemente grande como para sentir lo que un viejo sentiría. Y es más, me sorprende que no haya jóvenes directores que quieran hacer películas entretenidas, apasionantes, y divertidas. La verdad es que soy

más feliz cuando estoy escribiendo sobre cosas absurdas como aeroplanos y tanques en revistas como **MO-DEL GRAPHIX** (revista especializada en maquetismo donde Miyazaki presentaba algunas páginas de manga conteniendo historias breves, en algunas de las cuales solía aparecer **Porco Rosso** N .D .T) . Tengo muchas ganas de retomar la serie, pero siento que si eso deja de ser un hobby voy a dejar de hacerlo, aún a sabiendas de que puedo demostrar mejor mis habilidades en este tipo de historias que en una *donde una chica de trece años vuelve a su pueblo natal*.

Podría escribir el guión yo mismo, pero la animación requiere de mucho trabajo mancomunado Tiene que ser hecha por una organización, y es dificultoso para este tipo de compañías hacer films delirantes. A veces sueño con hacer una película de este tipo con mi propio dinero, un videocassette (OVA) que ni siquiera sirva para recuperar los costos. Tengo ideas dando vuelta en mi cabeza desde hace tiempo, y a veces siento el coraje para hacer algo así como *'A la carga Ironpork ! '* . Si hubiera fracasado en otros intentos hubiera hecho este tipo de producciones . Desafortunadamente , tuve la suerte de hacer otro tipo de films; de esos que te dan 'premios famosos todos los años.'



LAPUTA

Y como si esto fuera poco tengo que dibujar **NAUSICAA** y para **MODEL GRAPHIX**, con lo que he alcanzado mi capacidad máxima. Los dibujos animados no pueden ser hechos tan fácilmente como las películas comunes. No podría ser como **John Ford** que hizo más de cien películas, en algunas de las cuales ni siquiera participó en la edición. Imagínenme dirigiendo en un estudio por dos o tres horas, luego yendo a otro estudio para hacer una escena como *'ahora el chancho se sube al tanque'* y después yendo a dibujar **NAUSICAA** . Es imposible . *No hago las cosas de esta forma y no quiero hacerlo.* La animación no funciona así y si lo intentara sería el fin.

En estos días no puedo evitar preguntarme sobre mis motivaciones cuando realizo un film divertido. Por ejemplo, destruir un edificio entero es una forma de motivación . Este tipo de motivación es como el desenfreno de los impulsos reprimidos . No creo que tenga que hacer films constructivos, los destructivos están bien para mí, ya que es natural el destruir una cosa gigantesca.

'Sobreviviré aun si todos mueren' 'Debo tener esto' o *'Me llevaré todos los tesoros'* dejando de lado todas las ideologías y conceptos éticos, son conceptos que están muy arraigados en nuestras personas ya que exigen obtener lo mejor de nosotros. Pero conllevan a finales felices -típicos de las películas de aventuras- hechos para hacernos sentir que debemos estar contentos de haber nacido y estar aún con vida.

Las raíces de lo que mantiene la coherencia de este tipo de obras delirantes - cosas como *'Quiero ser grande' 'Quiero ser rico' 'Quiero tener una chica'* - están temblequeando. Ya no podemos creer en estas ingenuidades. Al hacer una película así uno debe imaginar una estructura donde haya ini-

cialmente varias tramas concurrentes y complicaciones, pero , llegado un cierto punto, la acción se convierte en el eje principal.



'Cagliostro' , **'DOUBUTSU TAKARAJIMA'** (La isla del tesoro de los animales) y **'CONAN'** son así . La parte más difícil al hacerlas es la de anticipar el momento en que toda la audiencia sólo quiere ver aeroplanos siendo derribados . Si , luego de tanto esfuerzo, tenemos una historia convincente, entonces las secuencias de acción serán satisfactorias.

Los predicamentos como caídas, heridas, peleas , tiroteos o corridas en el ala de un avión serían poco entretenidos si la historia constara de pura acción. Puedo hacer cualquier cosa con escenas de este tipo , tengo un gran stock de ideas como estas , pero carecerían de interés si no me tomara el trabajo de introducirlas en la trama.

Los OVA de hoy en día son negligentes en este punto , y por ellos son aburridos. Como ejemplo de esta falta de preocupación tomemos el siguiente argumento: *' Digamos que hay un Dios de las Tinieblas y un Dios de la Luz, y cuando la luz es cubierta por las sombras aparece el Guerrero de la Luz <uff!> '*

Este tipo de OVA resulta convincente? No, por supuesto que no ! La causa, principalmente ,es que *no tenemos la religión de la Luz y de las Tinieblas*, no es así? Nadie cree en eso. Creen que los que hacen películas si lo hacen ? No , no lo hacen. Creen en el dios Ahura Mazda de Zoroastrianism ? No, definitivamente no !

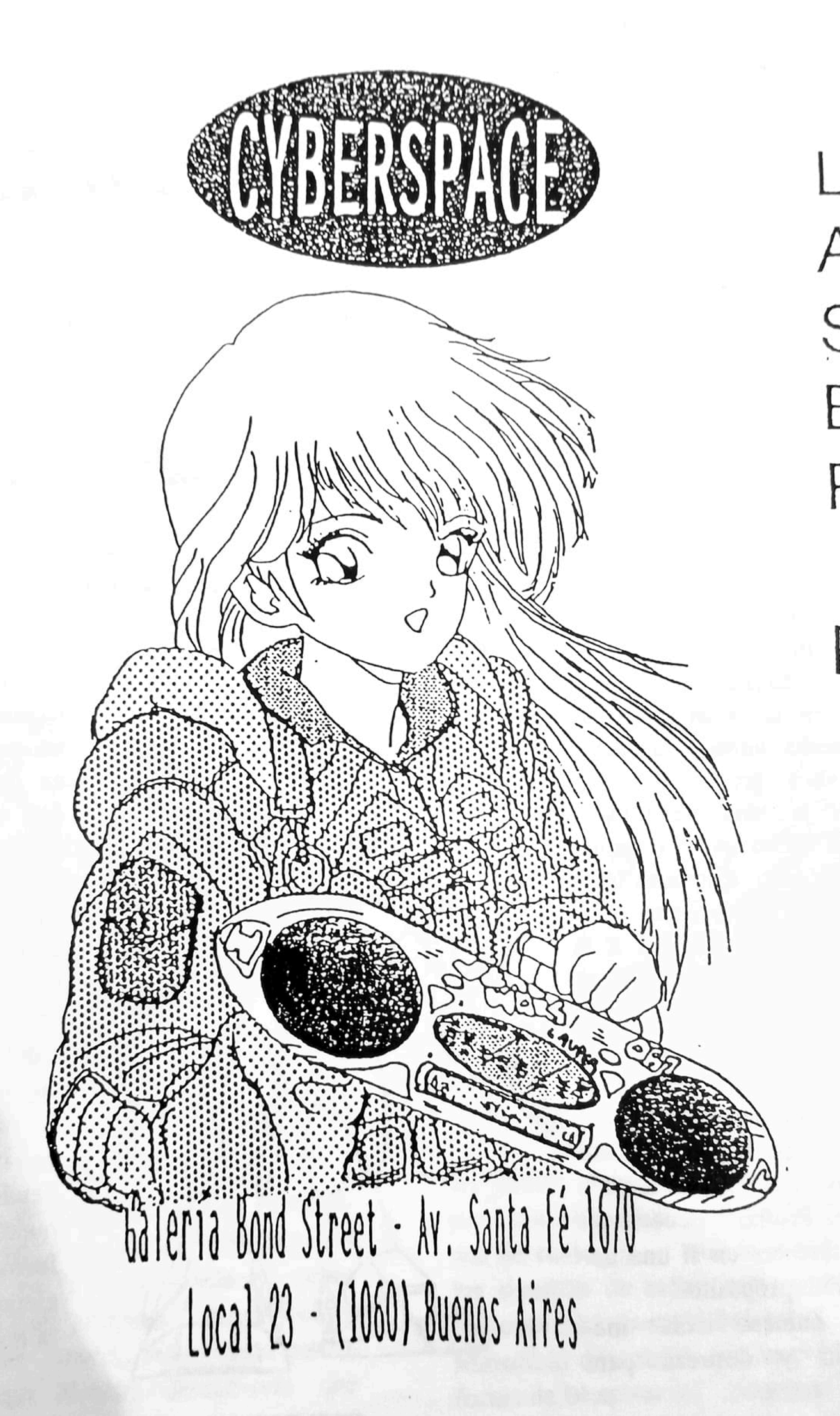
Otro ejemplo puede ser **'La Guerra de las Galaxias'**, que es ,después de todo, una historia de la búsqueda de uno mismo y de la propia independencia; donde el enemigo es el padre, la ayuda viene del abuelo, la princesa es la hermana menor, etc. Así mezclamos la acción interestelar con las desdichas de un chico



que gana autonomía peleando contra sus familiares. Este tipo de cosas ya no son muy convincentes hoy en día. Otra forma conveniente de evitar los conflictos que plantea la realidad cotidiana es idealizando al enemigo en forma de computadoras o máquinas. Se puede hacer de todo si tu oponente es una máquina ...! El tipo de obras que realmente me gustaría hacer son aquellas donde tenga total libertad de crear situaciones de acción. Tengo muchas ideas sobre comedias estúpidas y films bélicos pero no se me ocurre qué poner en la primera mitad de la película .

Quisiera saltearme todo ese pedazo pero no debo hacerlo !

Traducción
PATO CHAN


CYBERSPACE
COMPACT DISCS
LASER DISCS
Galería Bond Street - Av. Santa Fé 1670
Local 23 - (1060) Buenos Aires



Segunda Parte

Mobile Suit Gundam

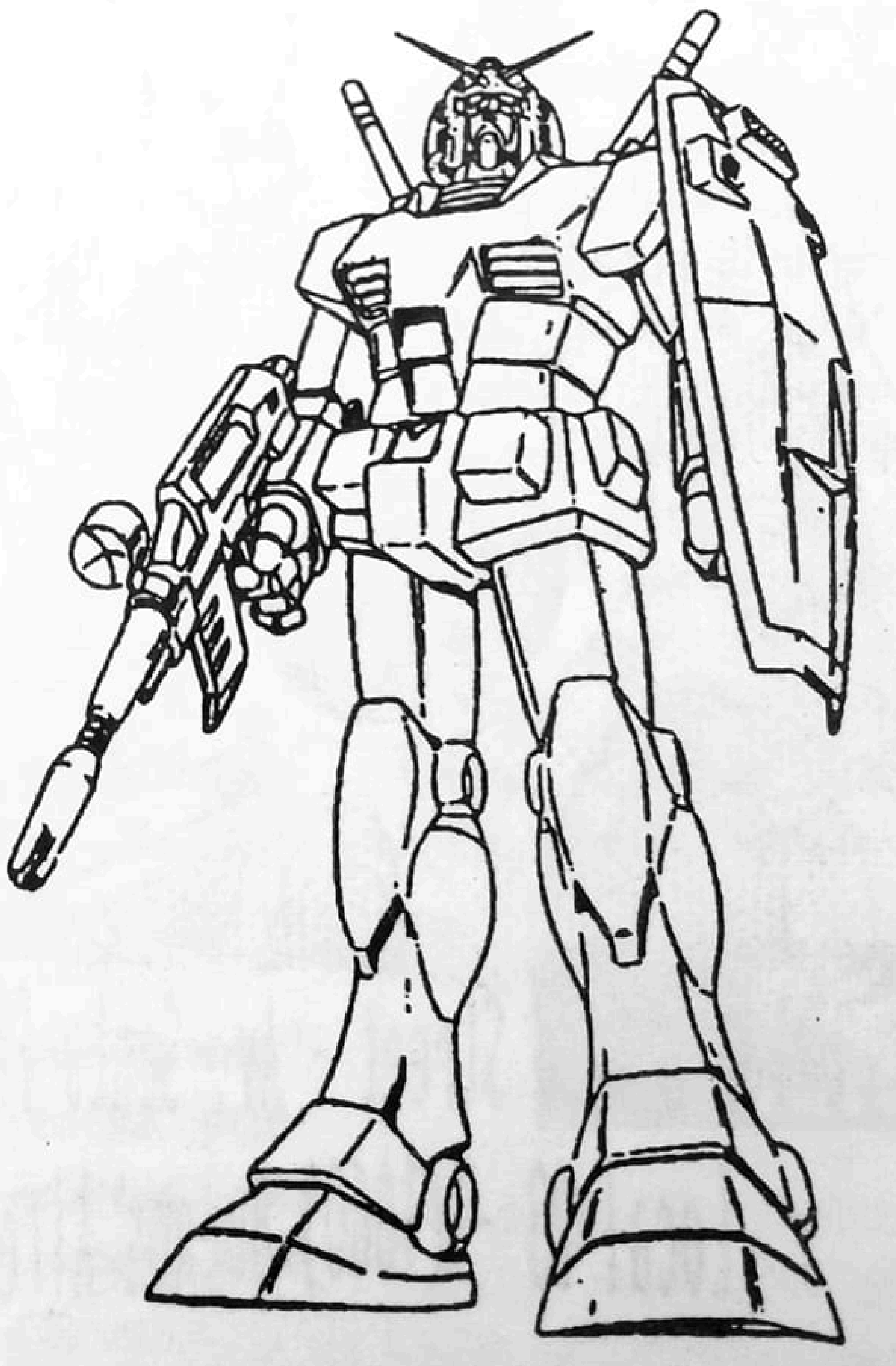
Continuamos con la serie de notas destinadas a presentar la serie de machine fiction más importante de cuantas se hayan realizado. Debido a la complejidad y extensión de esta saga les proponemos seguir ahondando en las características generales de la historia para ir de a poco adentrándonos en ella.

LA HISTORIA DE LOS MOBILE SUITS

A medida que el hombre comenzó a colonizar el espacio, se hizo evidente que la mayoría de la maquinaria existente necesitaba ser modificada para trabajar en un ambiente de gravedad cero. Los ingenieros comenzaron a experimentar en la construcción de varios mecha, aunque la mayoría de ellos presentaban problemas a la hora de trabajar (debido al hecho que las máquinas habían sido diseñadas para hacerlo en un medio con gravedad y atmósfera similar a la terrestre). En lugar de utilizar diferentes maquinarias para cada tarea, los ingenieros optaron por un mecha multipropósito que pudieran llevar a cabo varias funciones. No imaginaban que lo buscaban estaba frente a sus narices. Pronto descubrieron que el hombre era en sí una herramienta multipropósito.

El cuerpo humano tenía maniobravilidad y destreza para llevar a cabo todas las tareas de construcción necesarias sin tener que utilizar maquinaria adicional alguna. Desafortunadamente no podía manejar los grandes bloques de material para la construcción de las estaciones espaciales. Los ingenieros tendrían que aumentar la fuerza y resistencia del cuerpo para poder lograr el objetivo buscado. Pensando en esta forma fue que se desarrolló el **Hydro Skeleton.**

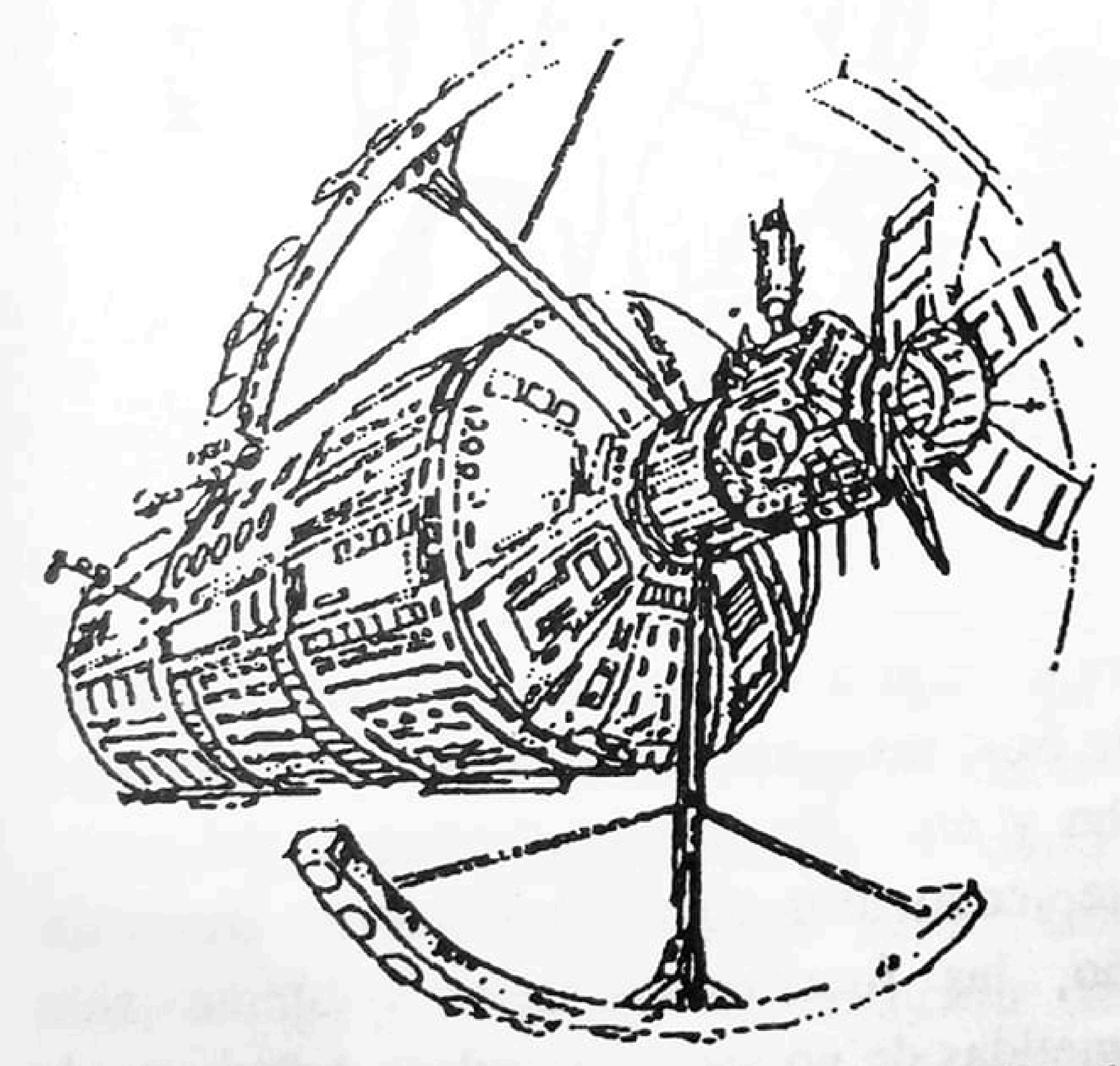
Este **Hydro Skeleton** era un exo-esqueleto basado en un traje espacial. Su concepción era simple: aumentar la destreza de movimientos de su operador permitiendo a un hombre mejorar su performance hasta cinco veces más que la normal.



RX 78 GUNDAM

Cuando las colonias fueron terminadas, los **HS** habían evolucionado hasta el punto en que todos sus movimientos eran controlados electrónicamente. El operador se sentaba en una cabina de control y manejaba el mecha mediante una compleja serie de palancas; permitiendo que algunas funciones tediosas y repetitivas se realizaran con velocidad y precisión de una computadora.

En el UC 0075.5, muchos años después de terminadas las colonias , y de que **Zion** se alzara con el poder, la primera aplicación militar de los **HS** tuvo lugar en el **Side 3** bajo la supervisión de la potencia enemiga a la terrestre. La estructura básica y armamentística de los nuevos **'Mobile Suits'** fue diseñada y probada a lo largo de



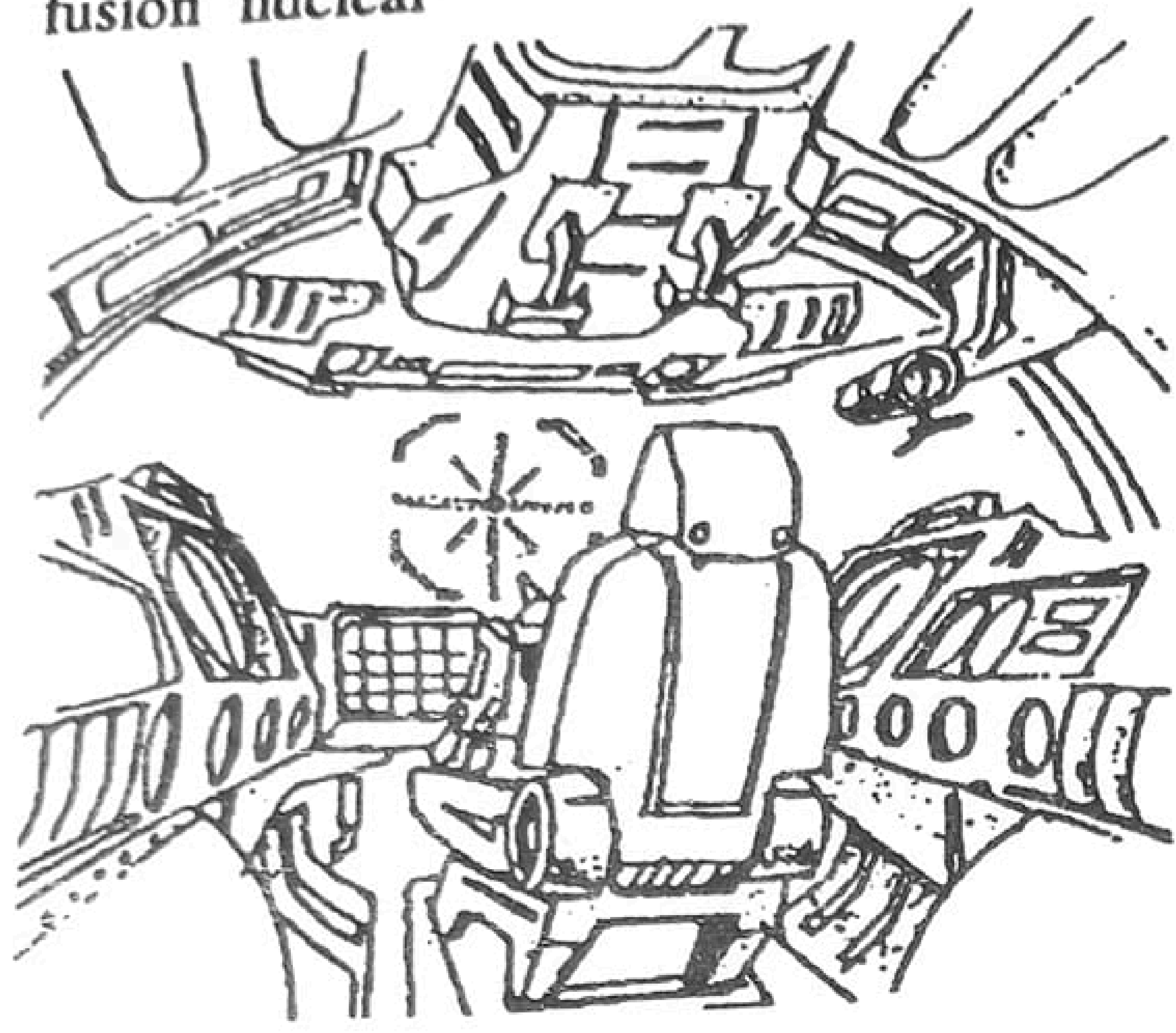
dos años de investigaciones. Los científicos de **Zion** tropezaron con algunos inconvenientes en la creación de su super arma El principal problema al que debieron hacer frente estaba relacionado con la fuente de energía. Habían descubierto que las unidades de abastecimiento que podían movilizar a los **Mobile Suits** eran demasiado grandes para adicionarlas a los mismos.

Paradójicamente, la última pieza de este rompecabezas no fue encontrada por la gente de Zion, sino que provino de los esfuerzos de las fuerzas militares terrestres.

Durante el año universal 0070, durante las investigaciones sobre física que llevaba a cabo el doctor **Minoffski** se descubrió un campo magnético que luego llevó su nombre. La partícula **Minoffski** anulaba las comunicaciones de radio y volvía inutilizables todos los sistemas de radar, proveyendo a su vez una excelente pantalla defensiva.

Minoffski descubrió, con su partícula, la forma de bloquear la mayoría de las

formas de energía electromagnética. Esta pantalla de radiación hizo a la vez que la fusión nuclear

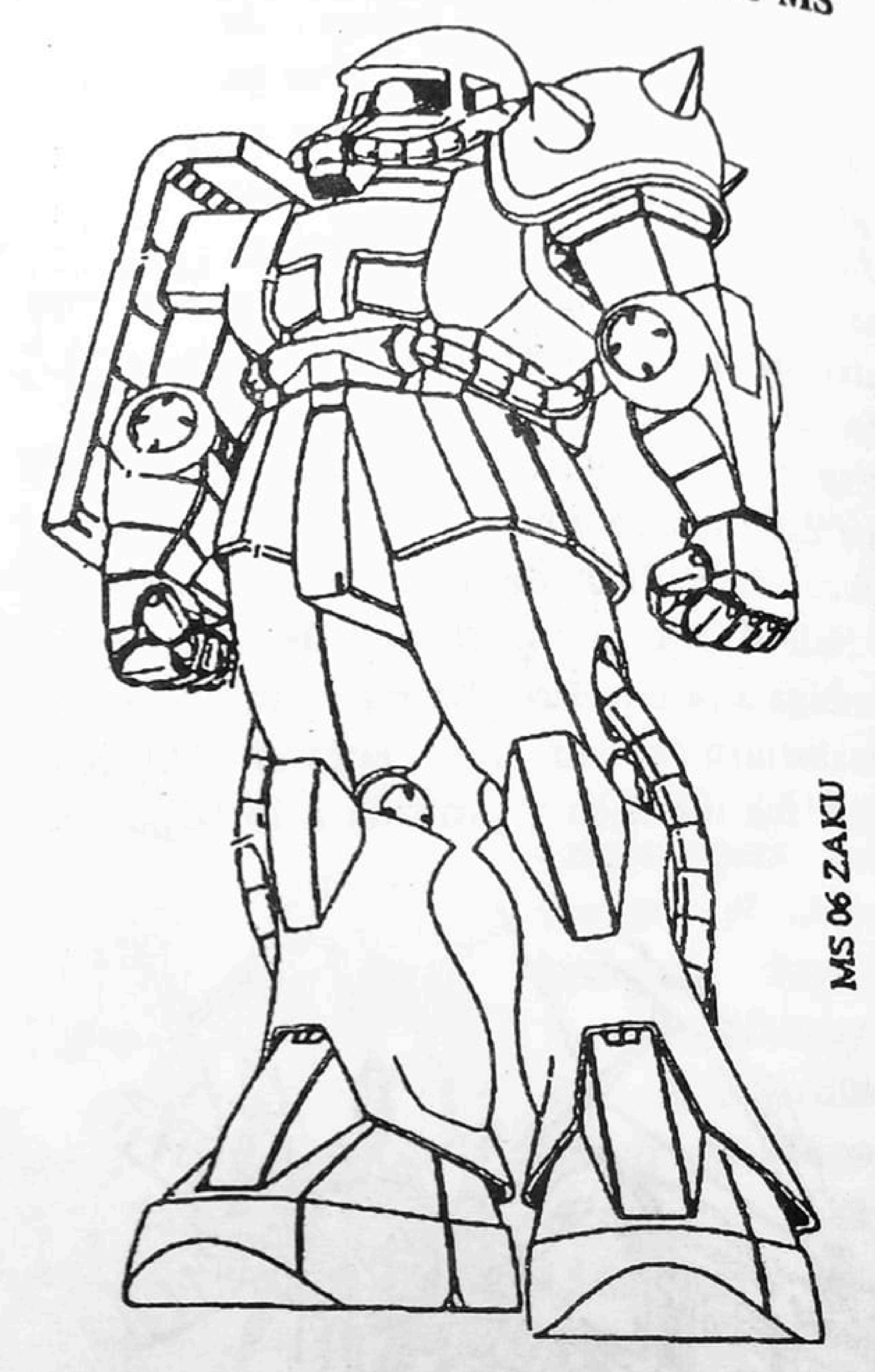


fuera factible. Mientras **Zion** trabajaba en el desarrollo de sus **Mobile Suits**, la fuerza armada terrestre estaba reequipando sus naves espaciales con el sistema de **Partícula Minoffski.** Este sistema tenía dos aplicaciones diferentes: primero dotaba a las naves de la tierra de capacidad para maniobrar en el espacio, segundo la Planta de Fusión del tipo **Minoffski** ,a pesar de su tamaño reducido, podía generar más energía que ninguna otra fuente conocida anteriormente.

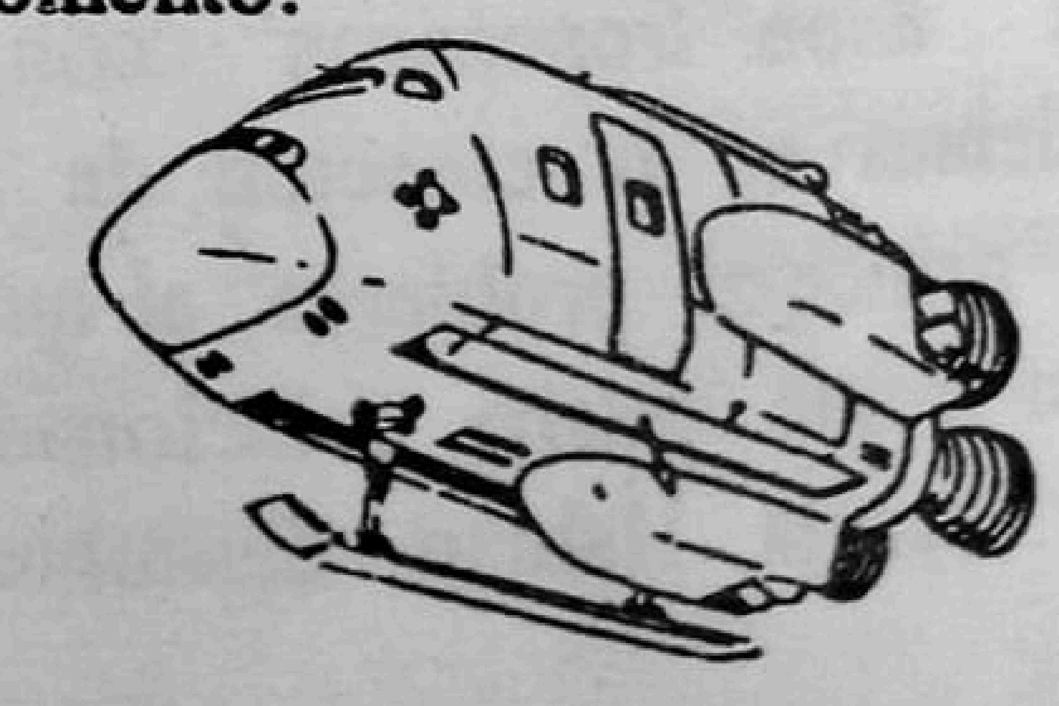
Los **Zion** se dieron cuenta rápidamente del potencial de este descubrimiento y decidieron que debían inventar un arma que fuera efectiva para combates a corta distancia. Así en el año U.C 0078.1 los **Zion** crearon el primer y verdadero **Mobile Suit** , llamado **MS-06 Zaku.**

De 17.5 metros de altura y con un peso de 74.5 toneladas el **Zaku** estaba armado con un cañón automático que podía abrir agujeros en casi cualquier cosa. Respaldados por esta nueva maquinaria bélica en el año 0079.1 Zion declara la guerra a la **Federación de Gobiernos Terrestres.**

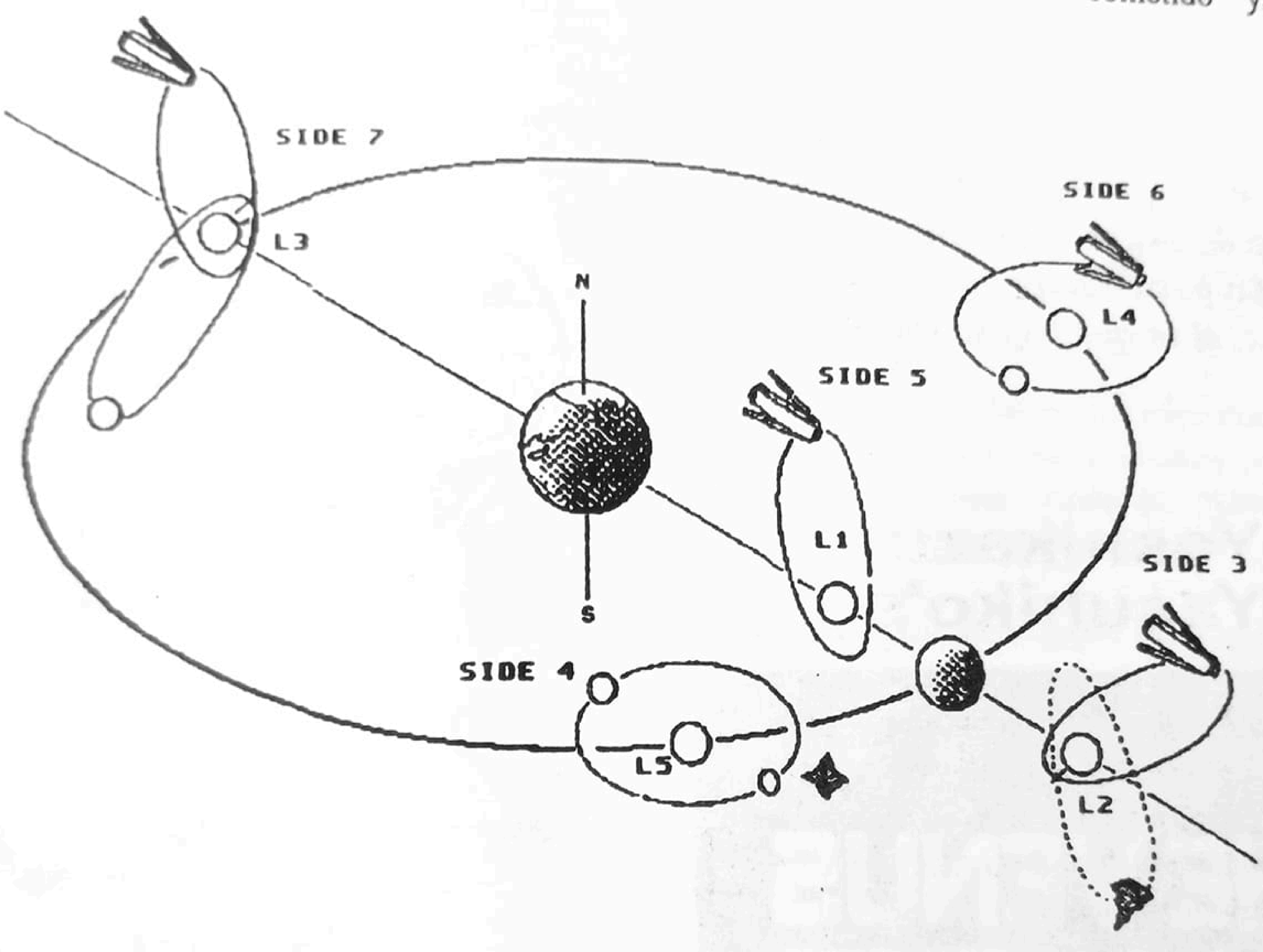
Los habitantes de este planeta comenzaron a experimentar con la tecnología de los MS



para superar a los mecha enemigos. El **Mobile Suit** resultante fue inferior al usado por Zion y en los primeros tiempos del combate, conocidos como la **Guerra de un Año**, las fuerzas terrestres hubieran sido sometidas de no ser por un descubrimiento de último momento.



En **Luna 2**, una colonia cercana a la colonia **Green Oasis**, oficialmente conocida como **Side 7**, científicos de la unión terrestre descubrieron una nueva aleación de metal hiper resistente. Este metal sería conocido como *Lunar Titanium*. Las fuerzas terrestres mancomunaron esfuerzos para construir una nueva armadura basada en las bondades de este nuevo elemento. **Así se** elaboró un plan consistente en producir un **Mobile Suit** que pudiera estar a la altura de cualquier mecha del arsenal Zion. Como resultado surgió el **RX-78**, conocido también como **GUNDAM**. Esta nueva máquina fue un éxito y ningún elemento de **Zion** podía ponerse a su altura.



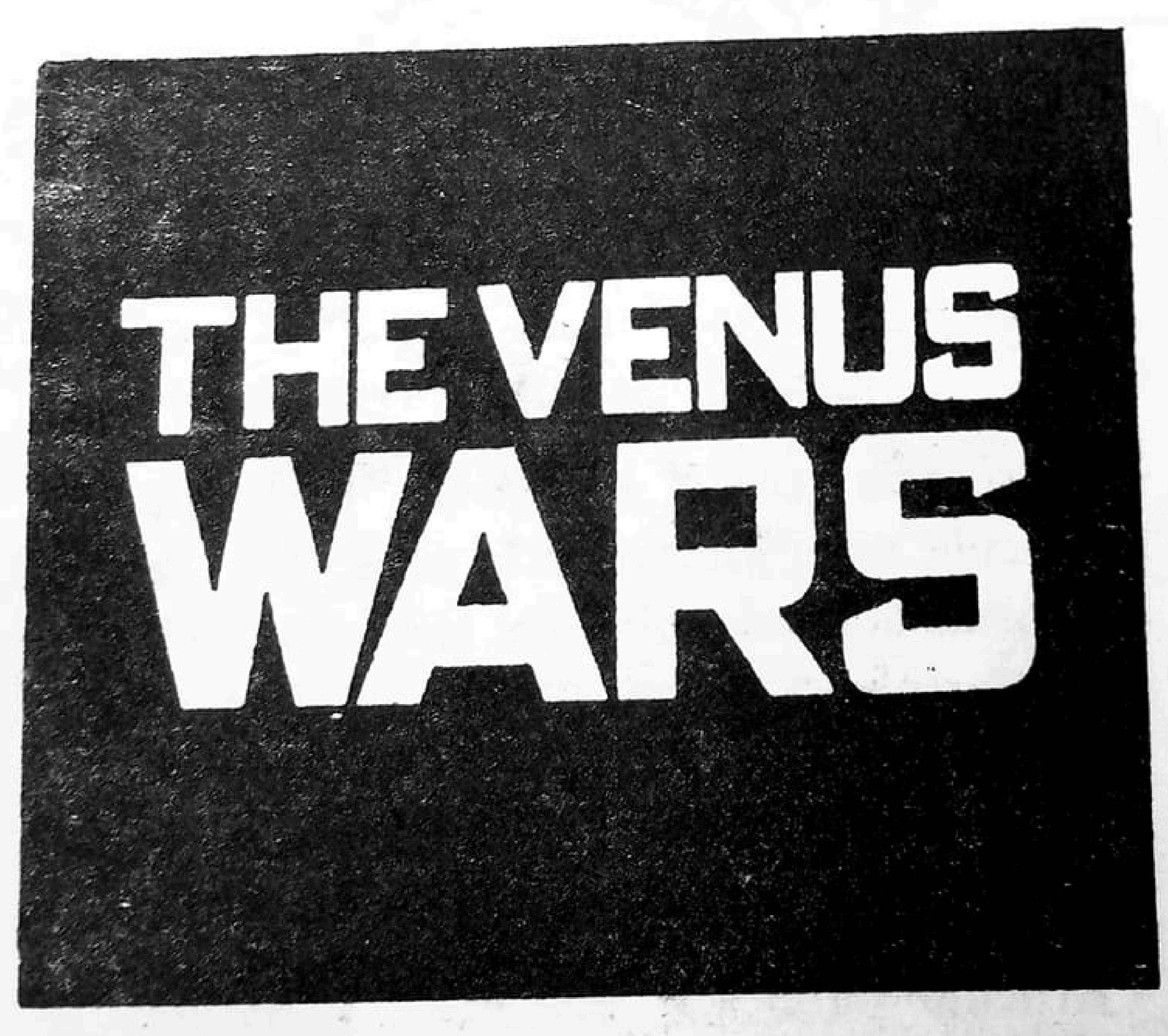
El advenimiento del **GUNDAM** cambió drásticamente el curso de la guerra: ahora **Zion** estaba a la defensiva , forzados a crear un **MS** mejor que el **RX-78 GUNDAM**.
No adelantaremos por ahora si las fuerzas de **Zion** lograron o no su cometido ya que interferiría con el argumento de la primer película recopilatoria de la serie. Un amplio informe sobre la misma y la presentación de los personajes principales les serán ofrecidas en la siguiente entrega de este ultrafanzine.

BIBILIOGRAFIA

Artículo publicado por Mike Macdonald y Matthew Anacleto en la revista Animag.
Mobile Suit Gundam Rapport Deluxe

Hablar de VENUS WARS es hablar de la mega película: una superproducción que tiene todo lo que debe tener el mejor cine de entretenimiento, espectaculares escenas de acción, una trama no muy compleja pero que se la banca, lindas minitas y un héroe a la medida de las circunstancias...
Pero VENUS WARS es algo más que un buen entretenimiento. Es la historia de una ciudad invadida, sacudida por la tragedia de la guerra. Es la historia de un grupo de chicos cuyas vidas cambiarán para siempre después de la invasión... si es que logran sobrevivir.

Yoshikazu Yasuhiko's



Venus era inhabitable hasta el día en que un gigantesco asteroide todo de hielo se estrelló contra su superficie. Entonces se formaron océanos y mares y Venus pudo ser habitado...



De la Tierra llegaron colonos, y aunque no crecían los tomates, se quedaron igual. Con el paso del tiempo, las colonias venusianas progresaron y se independizaron de la Tierra. Así se formaron dos naciones, **Ishtar** y **Aphrodia,** y anduvo todo bien durante un tiempo.

Pero **Donner,** el comandante en jefe del ejército de **Ishtar** estaba muy aburrido; entonces mandó construir miles de 'TAKOS' (super tanques indestructibles), y se puso a jugar a los soldaditos en la frontera (como los peruanos). De paso conquistaba algunas hectáreas de tierra fértil que nunca vienen mal. Tal es la situación en Venus en el momento en que comienza este film.

Susan Sommers es una minita que viene de la Tierra y que está muy buena. Y además es periodista. Anda en busca de un buen reportaje y se vino a Venus a ver que onda.

Pero las autoridades de **IO**, capital de **Aprhodia**, no quieren prensa por el momento, así que, de movida, en el astropuerto le sacaron la cámara (y de paso le tocaron el culo).

Pero como Susan Sommers se la banca, se fue al Harukiya venusaino, y le regaló unos Camel al amigo barman, a cambio de cierta información (y de paso recuperó los cacharros que le había dejado ahí su contacto, incluído un chumbo por si las moscas).

Mientras tanto, para entretenerse hasta que llegue la guerra, la gente de Aprhodia se mata mirando **ROLLER GAME,** una especie de competencia por equipos en unas motos increíbles de una sóla rueda, que son muy entretenidas porque los chabones se cagan a palos y hay muchos choques y esas cosas.

En esta ocasión los **Killer Commandos,** capitaneados por la hermosa

Miranda Cocker (Dios, que mujer!), se las ven difíciles contra los **Venusian Barbarians**. Entre los **Killer Commandos** se destaca **Hiro** Senoo, un pendejo que la tiene reclara manejando motos. Hay un par de minitas orbitando en torno al team, entre ellas **Maggie**, que se lo quiere transar a **Hiro**.

Además está **Gary**, un viejo mecánico todo engrasado que le hace el mantenimiento a la pandilla, **Will** el baboso del equipo y un par de chabones más.

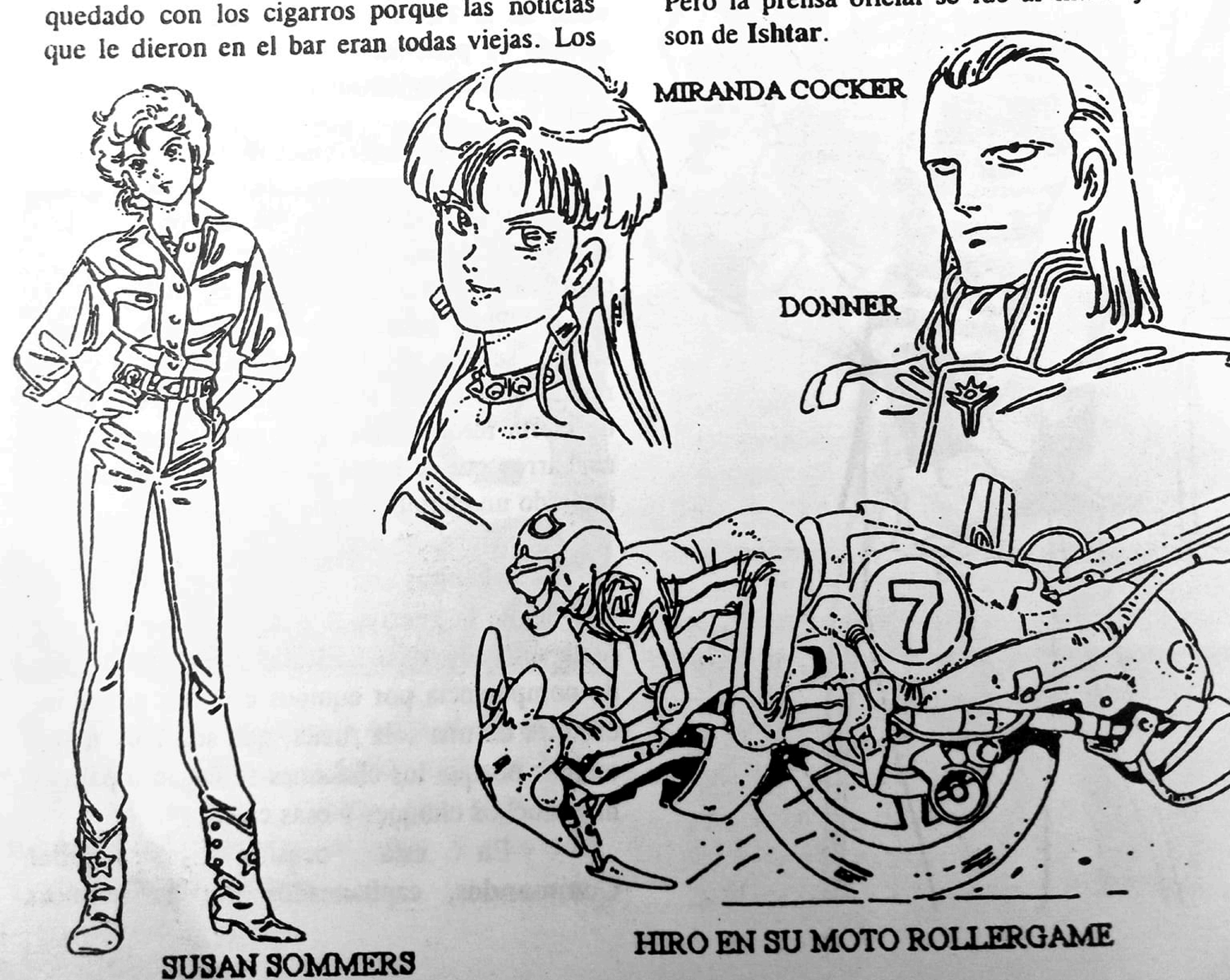
Corren dos equipos que salen al mismo tiempo de puntos opuestos de la pista y se tratan de alcanzar, y así acumulan puntos por cada oponente que superan y todo así hasta que alcanzan a la reina, que va mostrando el culo en un sidecar.

Mientras tanto **Susan Sommers** podría haberse quedado con los cigarros porque las noticias que le dieron en el bar eran todas viejas. Los de **Ishtar** ya cayeron con los mega-aviones y están bombardeando toda la ciudad. Arrojan los **'TAKOS'** con paracaídas y se arma un gran quilombo.

Susan quiere filmar, pero la guerra no es joda y una explosión la manda a la mierda. En el estadio también hay lío: un cacho de avión cae sobre la pista y salen todos corriendo.

Hiro, como es el héroe, a ver que pasa, y se da de narices contra un tanque que casi lo aplasta (y le hace puré la moto). **Will** se raja en un boogie con las minitas, y llegando a la ciudad se cruza con **Susan,** que se prende con ellos porque lo de la guerra pinta que es en serio.

Terminan todos en el aguantadero de los **Killer Commandos**, incluída la periodista, que está tratando de venderle la nota al diario. Pero la prensa oficial se fue al mazo y ahora son de **Ishtar**.



MIRANDA COCKER

DONNER

SUSAN SOMMERS

HIRO EN SU MOTO ROLLERGAME



HIRO Y MAGGIE EN VERSION MANGA

Hiro mientras tanto se tuvo que ir al shopping con la minita, que no caza una y vive feliz como si fuera de **Ah my goddes.**

Hiro se encuentra con **Jack** uno de los chabones del equipo, que se metió con una minita en un depto desocupado. En lo mejor cae la cana buscando roña. **Hiro** se escapa y después de una impresionante persecución, llega todo hecho mierda a la casa de **Maggie.**

Pinta transar(mientras el gato **Andrew** mira), pero llega el viejo y **Hiro** tiene que salir corriendo, en bolas y puteando porque nunca se le da. Y nunca se le va a dar porque al final termina de colimba con el resto de la pandilla. Resulta que los de **Aprhodia** reorganizaron el ejército y se inventaron las mega-motos de combate, también con una sóla rueda (así hacen más). Y como necesitaban giles para que vayan al frente los engancharon a los **Killer Commandos** que andaban haciéndole frente a los invasores con un par de chumbos, que contra semejantes tanques eran tan efectivos como tirarles con espuma Rey Momo.

Las tropas motorizadas de **Aprhodia** (Hounds), corren al mando de **Jeffrey Carts,** mega chabón, hábil combatiente y carismático líder; quién termina desafiando a **Hiro** para

JEFFREY CARTS

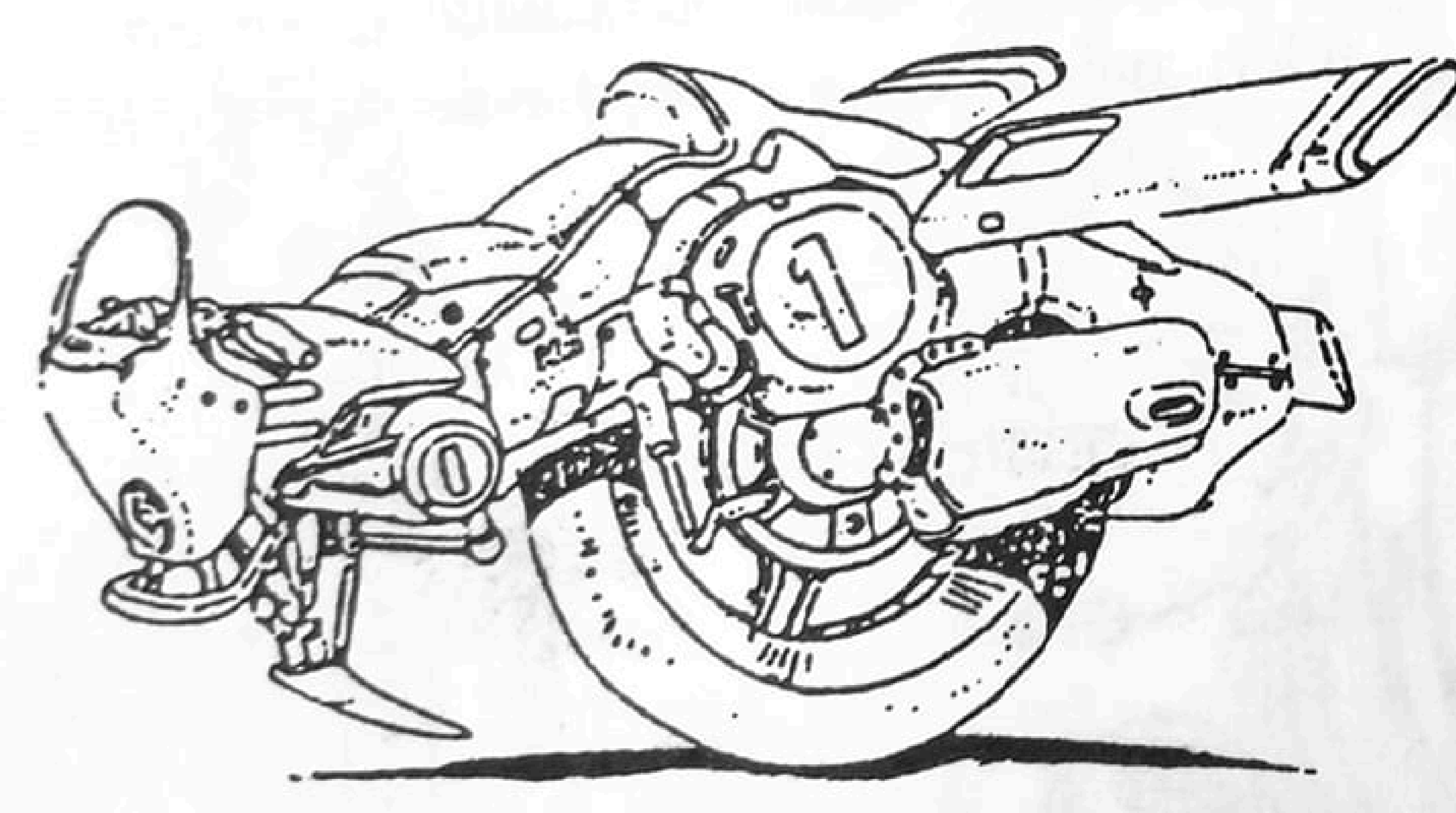
GARY

que se quede en el improvisado ejército, pues demostró que en el frente se la banca.

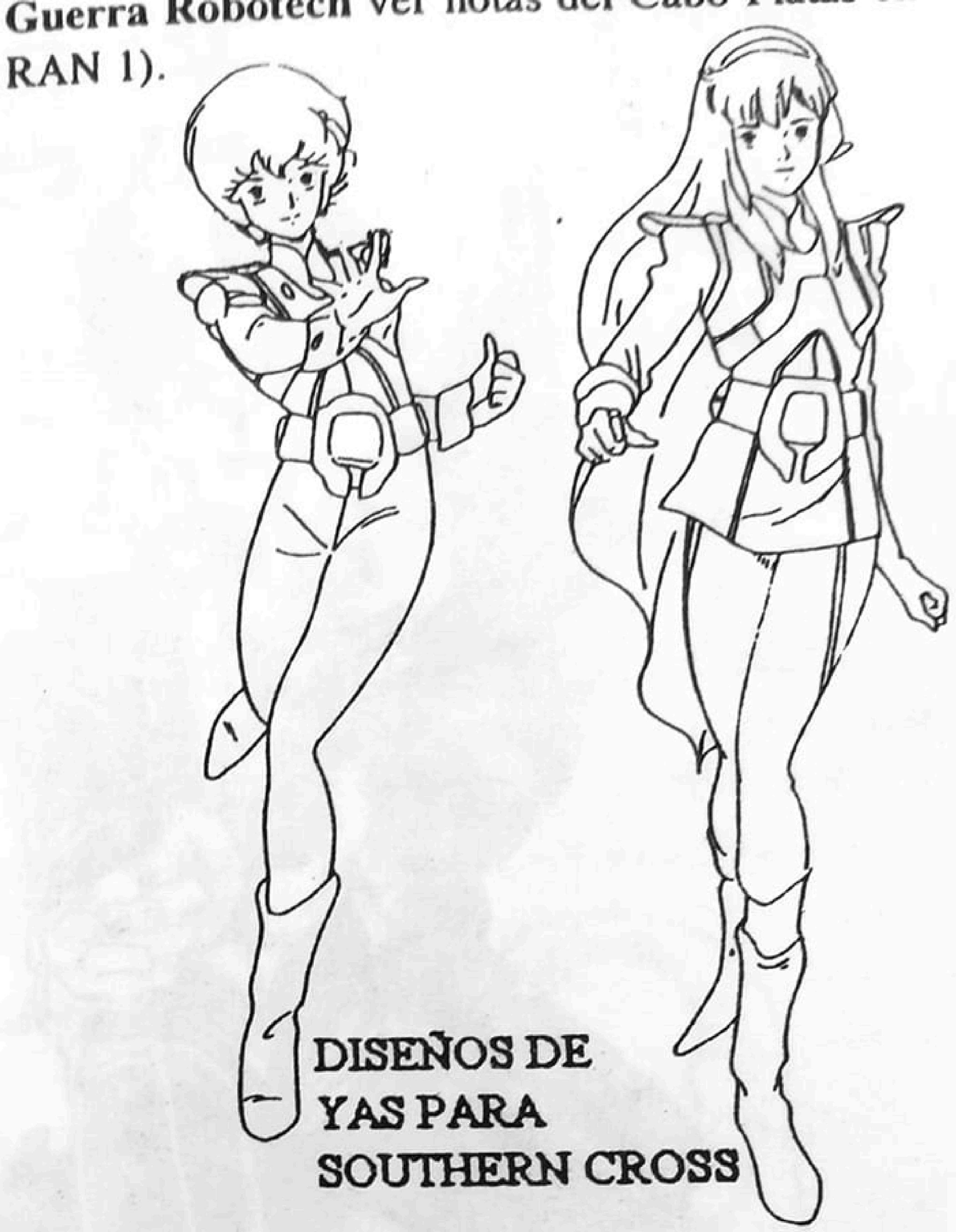
El que no se toma tan en serio lo de ser soldado es **Will**, que a esta altura ya se transó a **Susan**. Ella no quiere que combata pues presiente que nunca volverá. Y las mujeres a veces tienen raptos de lucidez (o a lo mejor es el aire de Venus).

Pero igual no importa que muera porque el tipo no valía la pena. **Susan** igual quiere vengarse y se va y lo encara al mismísimo **Donner** con el arma camuflada como cámara, y diciendo que viene a hacerle un reportaje, intenta matarlo...

Obviamente va a haber batalla final; obviamente van a ganar los buenos...pero si quieren saber como se arregla todo este quilombo, limpien los cabezales de su caseteras porque dura como tres horas.



Pasemos ahora a comentar los entretelones de esta superproducción: todos sus defectos y virtudes se deben a **Yoshikazu Yasuhiko,** su creador, una figura importante en la escena del mangá y el animé. **Yas,** como le dicen allá, es el responsable gráfico de la ya mítica **Mobile Suit Gundam,** y también ha participado en alguna de sus secuelas, como **Z Gundam,** y especialmente en **Gundam F91,** un film con no pocos elementos en común con **VW**. Con su propia productora ha participado en infinidad de proyectos, entre los que se encuentran **Crusher Joe, Dirty Pair, Arion...**y, atención: la pluma de **Yas** ha dado vida a **Dana Sterling** y al resto del crew de **Southern Cross**, serie más conocida en estos pagos como **Segunda Guerra Robotech** ver notas del Cabo Platas en RAN 1).



DISEÑOS DE YAS PARA SOUTHERN CROSS

Pero a **Yas,** como a sus personajes, no se le dá. Tanto laburar de poco le ha servido, ya que sus mejores emprendimientos lograron escaso éxito comercial. **Mobile Suit Gundam** se hizo famosa sólo después de haber sido levantada (ver nota en número anterior), y nadie sabe como llegó al episodio 43. Ni hablar de **G F 91,** un super film al mejor estilo del que nos ocupa, que pasó por los cines sin pena ni gloria: a los amigos orientales no les gustó nada que lo protagonice una minita y que los **Gundam** tuviesen parrilla). De **Superdimensional Cavalry Southern Cross** mejor ni hablar, pues a duras penas logró sobrevivir un par de meses antes de ser levantada (lo único bueno era que **Dana** aparecía en bolas).

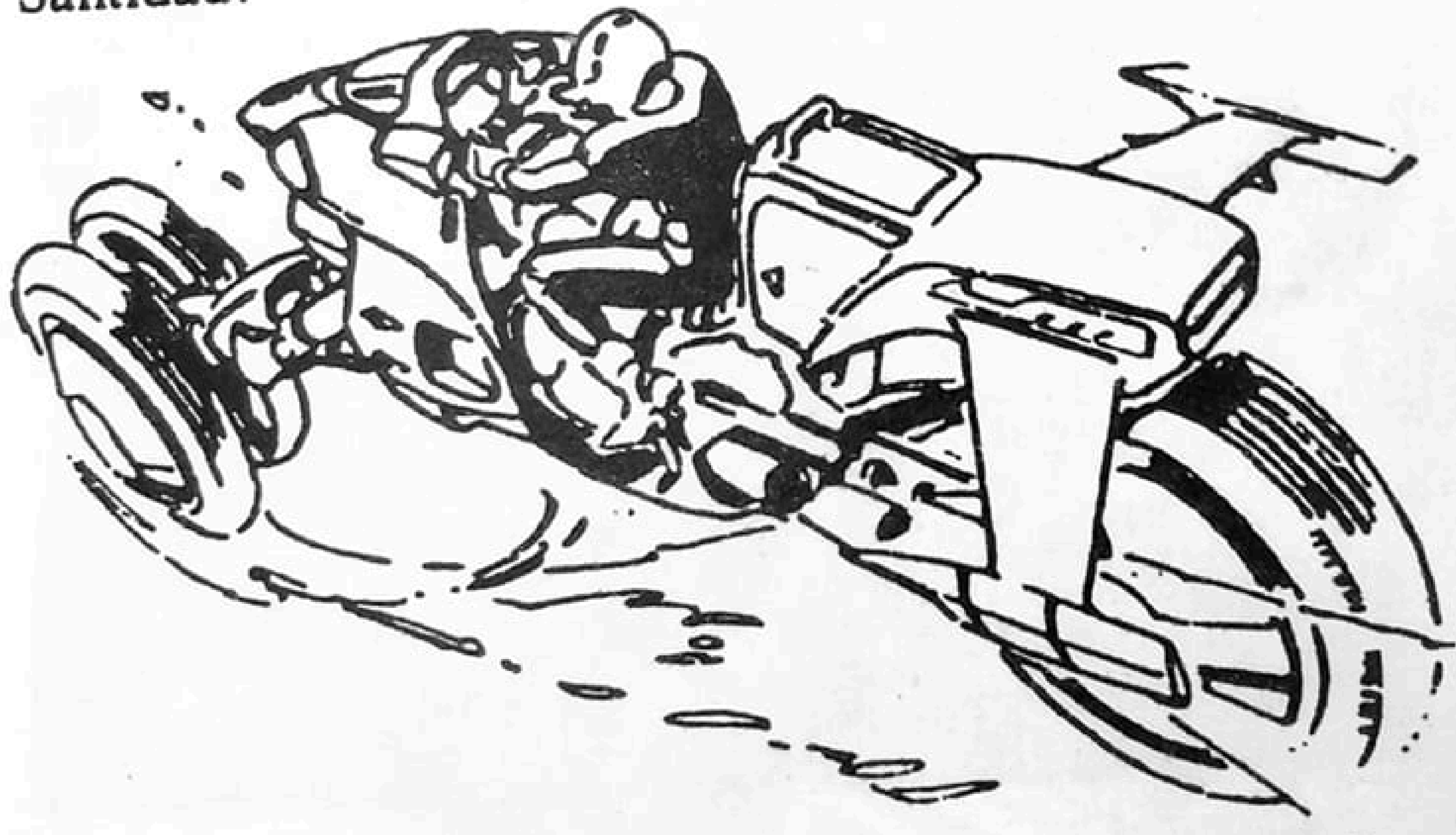
Pero tal vez **Yas** lo sepa mejor que nosotros, el éxito comercial no es garantía de calidad, y



que sus animés no hayan recaudado los yenes suficientes no quieren decir que no sean buenos. Muy por el contrario, es un dibujante de talento especialmente dotado para la acción y el montaje secuencial. Sus mangas se caracterizan por tener un ritmo sostenido y se leen casi como un *storyboard* que los mismísimos **Cameron** o **Spielberg** envidiarían.

Precisamente **Venus Wars** se basa en un mangá de su propia cosecha, que ha sido publicado en la revista **Nora Comics** (editorial **Gakken**) durante el año ' 88 y que **Dark Horse** ha editado en varios formatos (en occidente el éxito parece sonreirle tibiamente a Yas).

Otra serie suya, **Rebel Sword**, ha sido uno de los recientes lanzamientos de **Dark Horse** especialista en mangas de rezago (**Caravan Kidd, Version, Hellhounds**). Se trata de una historia de acción y suspenso ambientada en el lejano oriente, y aunque trata de temas blasfemos fue altamente recomendada por Su Santidad.



Volviendo a **Venus Wars**, la adaptación del manga a la pantalla ha sufrido algunas modificaciones, si bien en líneas generales se ha mantenido el espíritu de la serie. Un punto a favor del film es el rediseño de los mecas: las motos originales eran bien feas, como podrán ver en las ilustraciones que acompañan esta nota. Los poderosos tanques invasores parecen cobrar vida en su versión animada porque en el manga parecían de **Star Trek**.

El rediseño de los mecas corrío por cuenta de **Makoto Kobayashi** que también colaboró en **Gundam Double Z.**



La dirección general del film corresponde a **Sachaiko Kamimura** (**City Hunter**) el guión cinematográfico es del propio **Yas** en colaboración con **Yuichi Sasamoto** (**Dirty Pair II**)

Un detalle curioso de este film es la inclusión de backgrounds filmados en acción real a los que se les superpone animación, con resultados bastante lamentables.

César Pereyra



AÑO 2045 DE LA ERA CRISTIANA. LA FLOTA MIGRANTE DE LARGO ALCANCE Nº 37, NUCLEADA EN TORNO A LA NUEVA FORTALEZA SUPERDIMENSIONAL MACROSS 7, ENFRENTADA AL ENIGMÁTICO EJÉRCITO BARAUTA, DIRIGE SU TIMON HACIA EL CENTRO DE LA GALAXIA

ANO 2046. EN UN RINCON DE LA BATALLA, COMIENZA ESTE RELATO

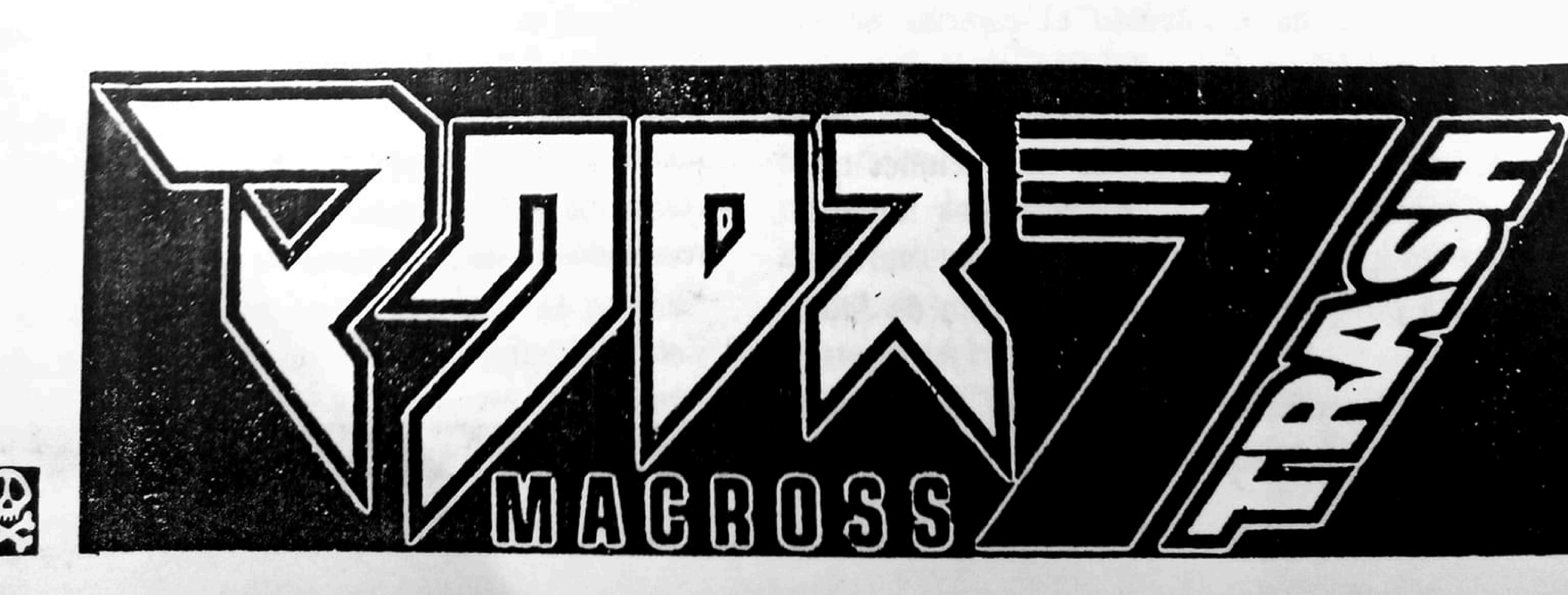
ARTE Y GUION
HARUHIKO MIKIMOTO

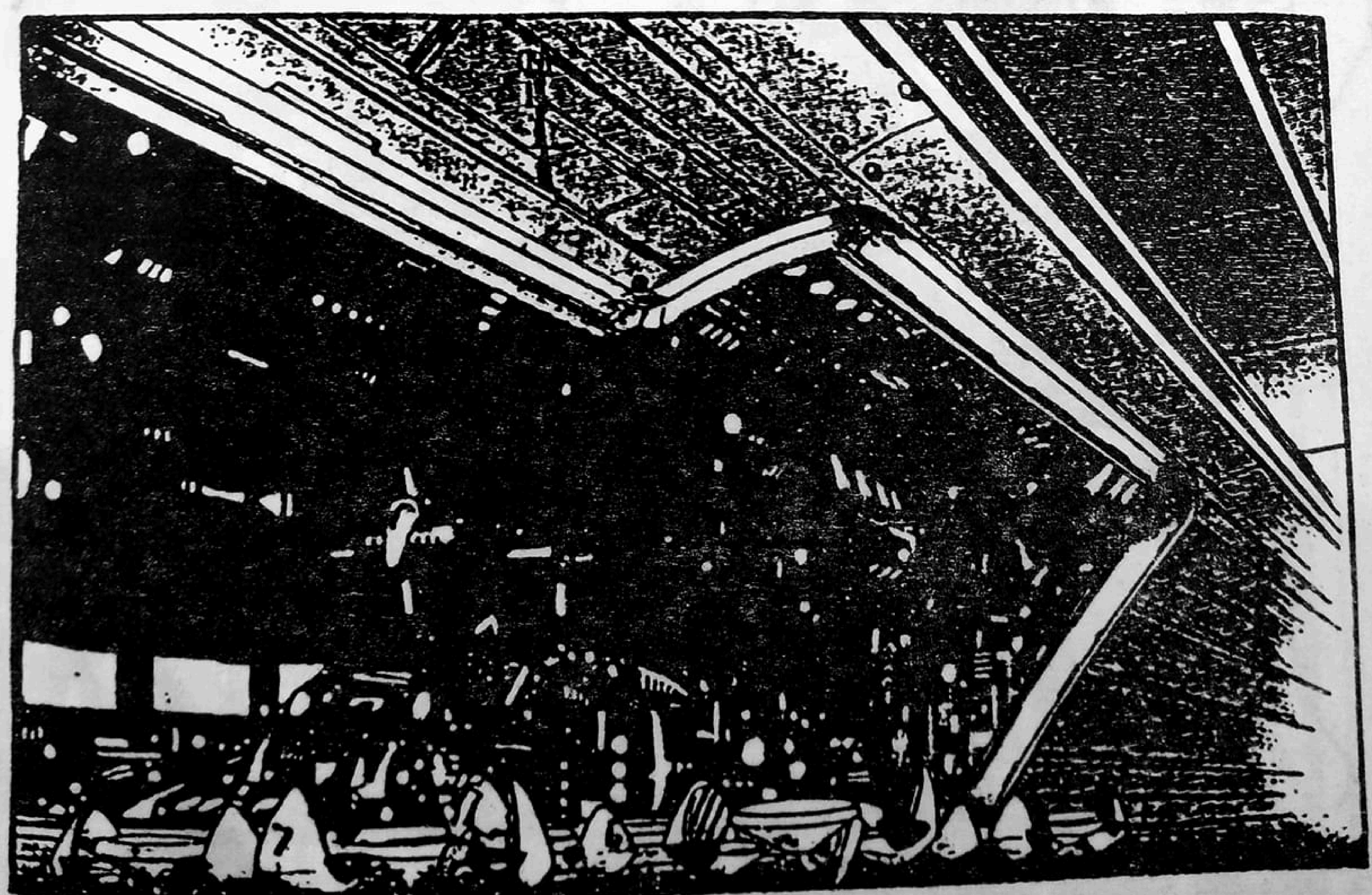
TOUCH UP
ESTUDIO YUKINO

MACROSS 7 !!!

ABRAN RUTA DE ACCESO !!!

OK...

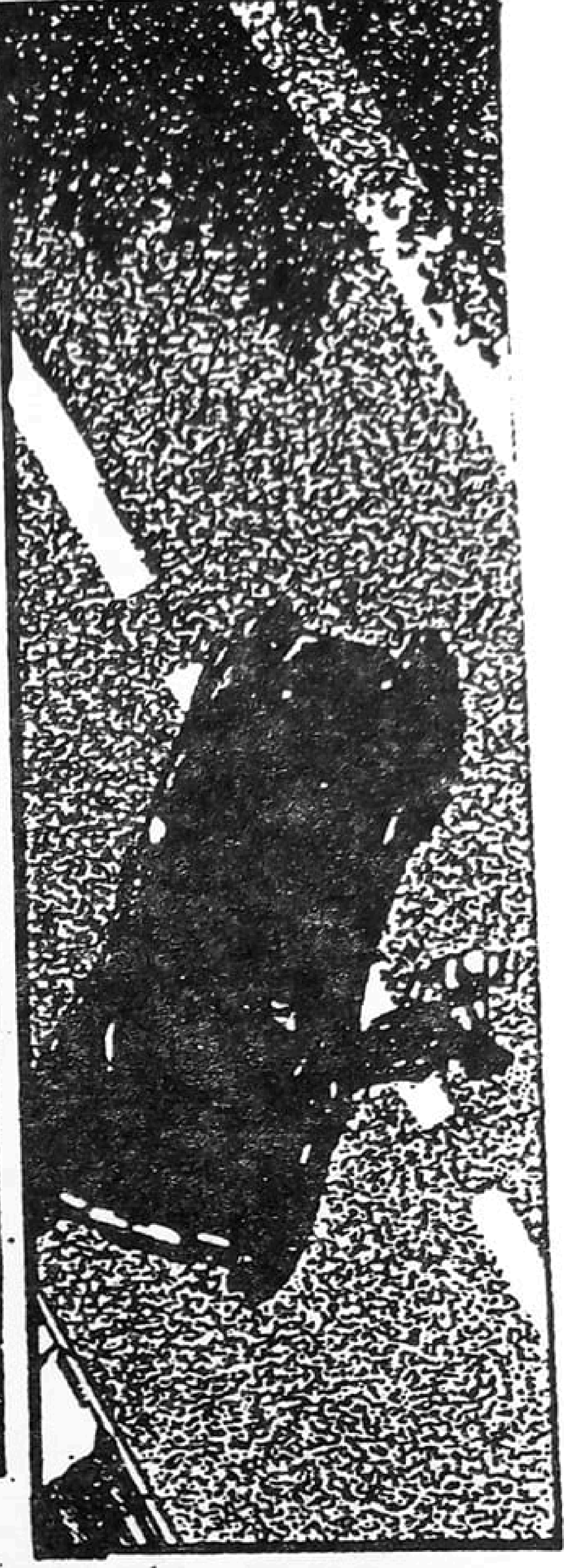






Teniente Mahara
se RUMOREA que esta será su ÚLTIMA PATRULLA ...
POR QUÉ ?
ESO... ESA... AQUEL...
es VERDAD que...?
yo... pienso que es UN DESPERDICIO, TTE.





TRADUCCION: ALEJANDRINA

CONTINUARA!!!



WEAPONS

Sin dudas la popularidad de esta obra se debe en gran parte al realismo y belleza de la maquinaria bélica que despliega . Es en la película Macross Summer '84 *Do you remember Love?* (Macross La Ciudad Robot) donde las fabulosas Valkirias y el SDF 1 que vieramos en la serie de televisión cobran mayor espectacularidad . En el siguiente artículo profundizaremos sobre los aspectos técnicos de los mechas diseñados por el equipo de Studio Nue.

Como ya debiera ser de público conocimiento, Macross es lo que generalmente se conoce como la primera parte de la serie **ROBOTECH**. Pero nos enfocaremos desde el punto de vista de la película original japonesa. Esto se debe a que es más sistemático describir los mecha de los tres bandos originales: **U.N.Spacy, Zentraedi y Meltrandi**

VF 1S STRIKE VALKYRIE

En esta primera nota nos dedicaremos a los locales. La historia del armamento terrestre utilizado en este conflicto comenzó de golpe. El golpe que se dio el SDF-1 contra la isla de Atalia del Sur (South Atalia) - Recuerden que estamos hablando de Macross, no de **ROBOTECH!!**.

Cuando la polvareda del impacto se asentó los científicos de la Tierra se dieron cuenta de dos cosas: la primera era que ante ellos se encontraba una avanzada tecnología que seria de gran utilidad para el



desarrollo de armamento (entre otras cosas) y la segunda fue que seguramente el susodicho armamento tendrían que utilizarlo contra hordas de gigantes extraterrestres. Tal parece que los desaparecidos ocupantes del **SDF-1** eran unos ursos de diez metros de alto. Toda la nave lo indicaba con sus inmensos espacios, sus altísimas puertas y varios rollos de papel higiénico de 740 metros por tres.

Ante la amenaza la U.N.Spacy decidió ponerse al nivel de las circunstancias, es decir, a diez metros del suelo. Se desarrollaron varios sistemas de armas de alto poder destructivo, que permitieran enfrentar al enemigo en igualdad de términos.

El caballito de batalla de las fuerzas terrestres era el **Valkiria**. A simple vista un caza de superioridad aérea evolucionado del **F-14 Tomcat**, pero tan versátil como una navajita del ejercito suizo. El **Valkiria** poseía dos modalidades mas para el combate: **Battroid** y **Gerwalk**. La primera configuraba la nave como un gigantesco robot humanoide de **combate. La segunda dejaba al mecha en un término medio entre el robot y el avión caza.**

El Valkiria era propulsado por dos turbinas termonucleares reactivas Shinnakasu P & H

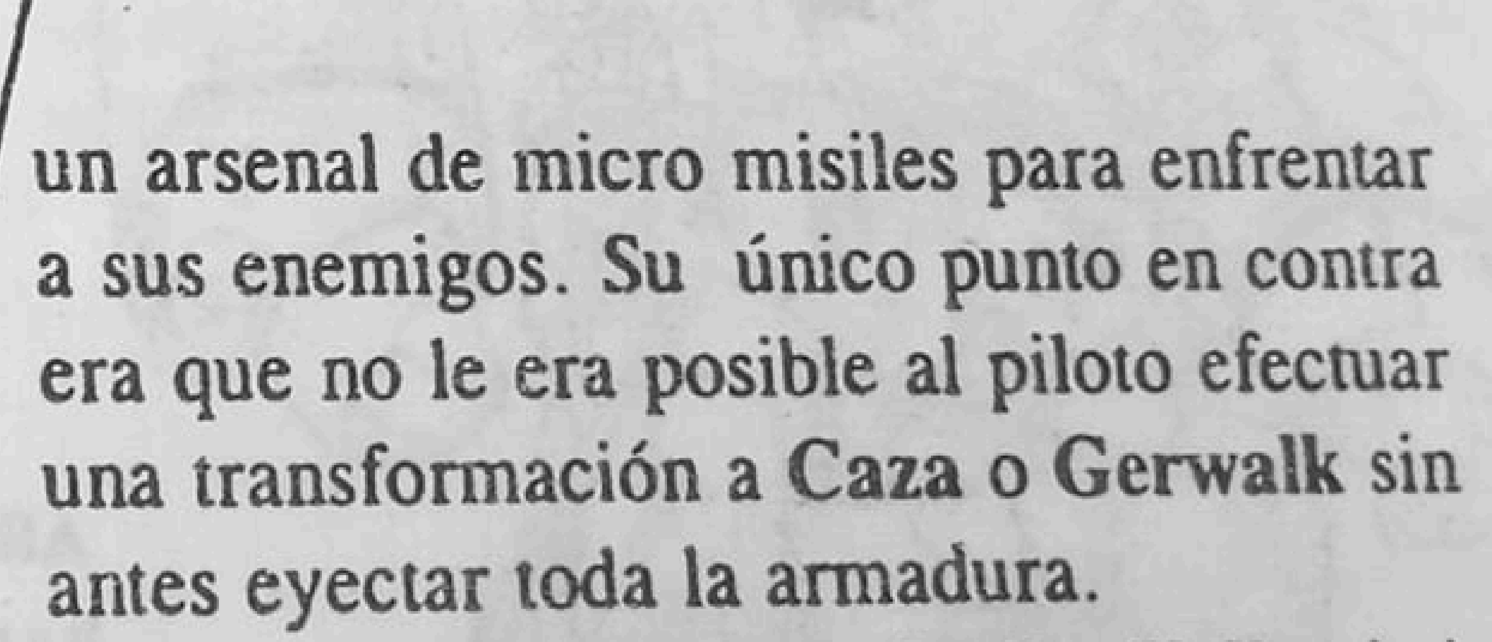
VF1AS

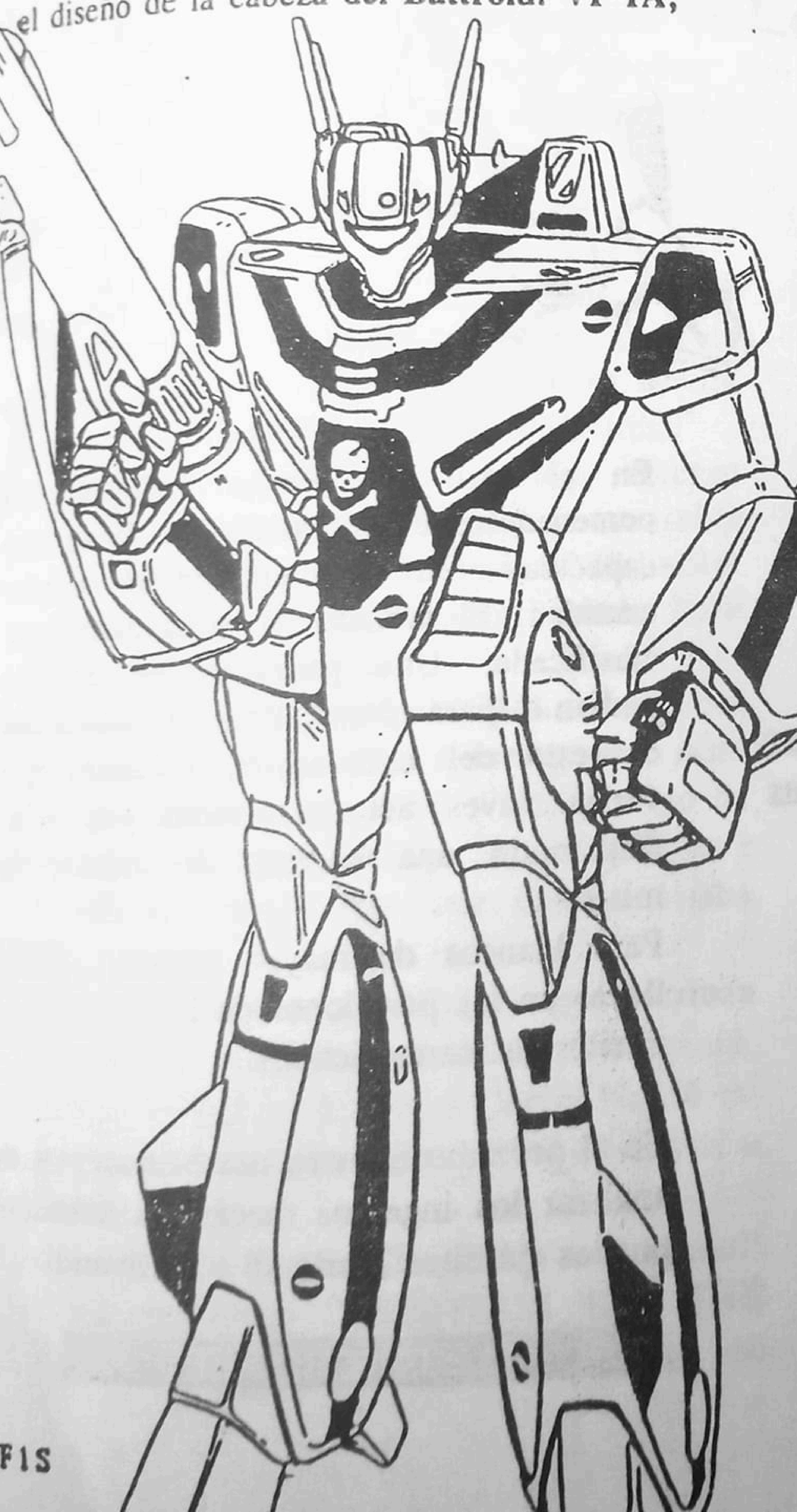
VF1A

Royce FF 2001. Estas máquinas proporcionaban 11,5 toneladas de empuje a un 75% de potencia. El control del acelerador iba mas allá de estas especificaciones con los post quemadores (Afterburner) a 120% y sobrecarga (overboost) a 200%. Estos motores eran capaces de trabajar en la atmósfera y en el espacio. Para vuelo atmosférico el Valkiria podía ir Mach 3.5 (4.5 con sobrecarga).

En las series de televisión existían cuatro modelos que se diferenciaban principalmente por el diseño de la cabeza del **Battroid: VF-1A, VF-1D, VF-1J y VF-1S**. Este último es el que aparece en **Macross The Movie**, con cuatro cañones láser y un visor de forma curvada.

Existían otras dos variaciones del concepto original de . El modelo blindado (**Armored Valkyrie**) y el modelo de ataque (**Strike Valkyrie**). El primero era un **Battroid** provisto de una armadura eyectable que aumentaba sensiblemente la capacidad defensiva de la nave. Para aumentar su maniobrabilidad en la espalda llevaba un juego extra de motores. La armadura proveía





un arsenal de micro misiles para enfrentar a sus enemigos. Su único punto en contra era que no le era posible al piloto efectuar una transformación a **Caza** o **Gerwalk** sin antes eyectar toda la armadura.

El Valkiria de Ataque (**Strike Valkyrie**) fue diseñado para ser usado en el espacio. Sus aditamentos incluían dos packs conformados por poderosos motores y un contenedor de misiles en uno y un cañón bitubo en el otro, ubicados a los costados detrás de la cabina, dos packs que potenciaban los motores del **Valkiria** y dos pequeños contenedores de misiles ubicados en los antebrazos del **Battroid**. Además de toda esta parafernalia bélica el **Strike Valkyrie** contaba con varias toberas distribuidas en el cuerpo de la

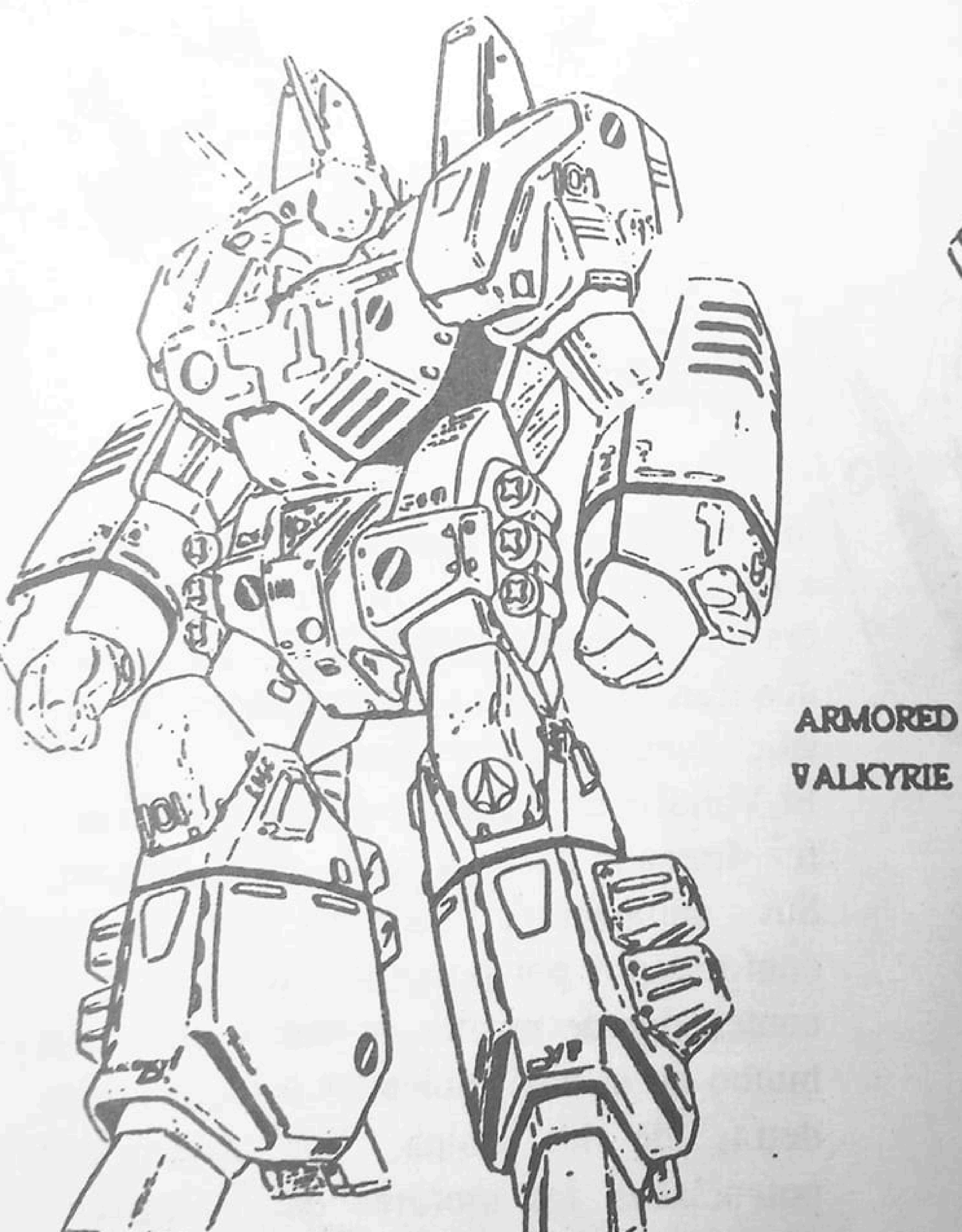
nave que le permitían maniobrar en el espacio con plena efectividad.

ARMAMENTO

El armamento primario del Valkiria era un **Howard GU-11** que utilizaba un sistema **Gatling** de tres caños rotativos de 55 mm., capaz de realizar 1.200 disparos por minuto. Los cargadores eran de 200 tiros.

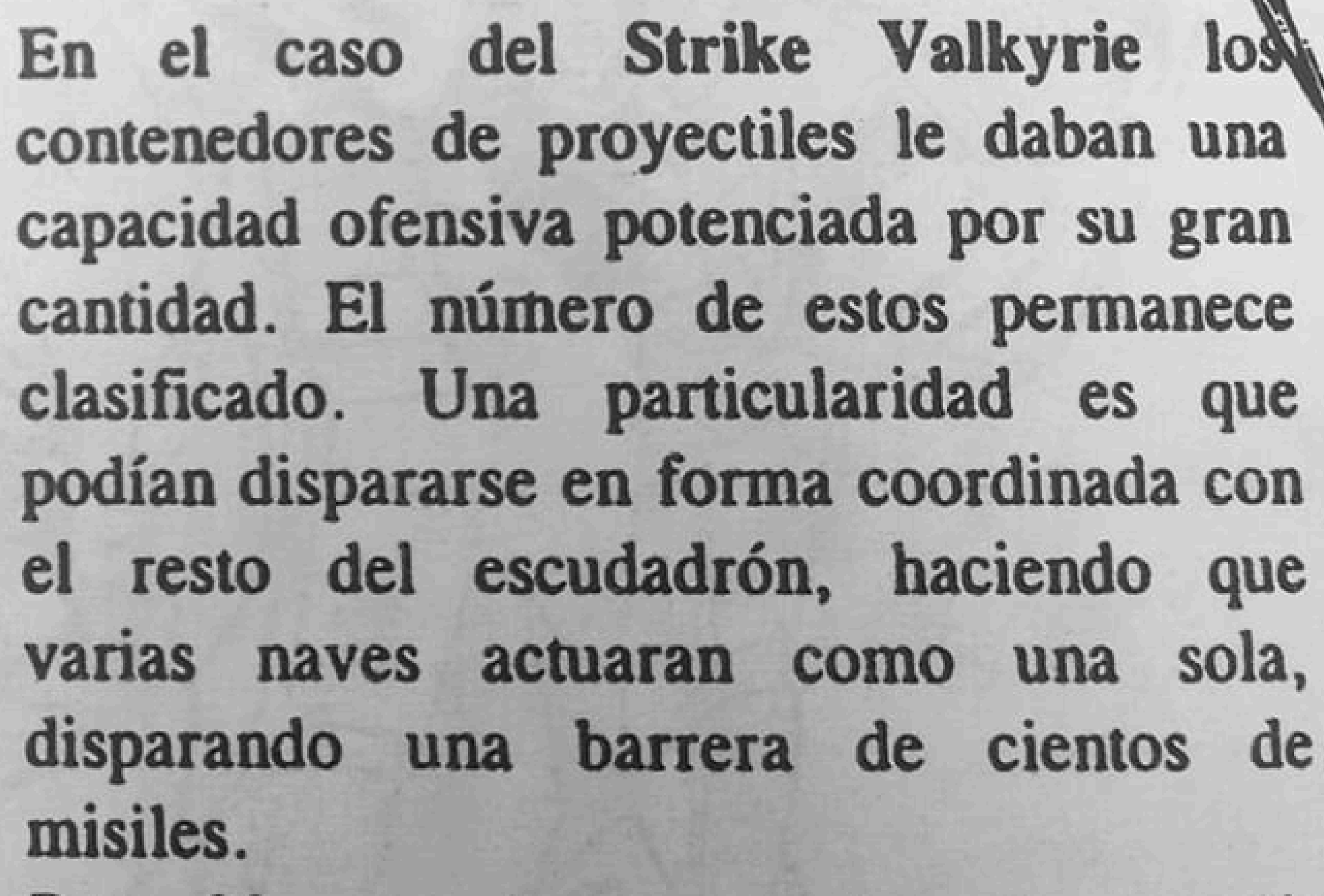
Como armamento secundario constaba con las baterías de láser ubicadas en la cabeza. En el **VF-1S** se trataba de cuatro cañones **Mauler ROV-20** para uso antiaéreo.

El armamento externo se componía de misiles. Constaba con cuatro puntos da



ARMORED VALKYRIE

fijación en las alas lo que le permitía llevar un total de doce misiles

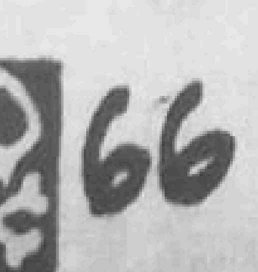


En el caso del **Strike Valkyrie** los contenedores de proyectiles le daban una capacidad ofensiva potenciada por su gran cantidad. El número de estos permanece clasificado. Una particularidad es que podían dispararse en forma coordinada con el resto del escudadrón, haciendo que varias naves actuaran como una sola, disparando una barrera de cientos de misiles.

Para blancos de mayor tamaño podía llevar en las posiciones de las alas cuatro misiles nucleares tácticos.

En el próximo número nos ocuparemos de analizar los ingenios mecánicos utilizados por los ejércitos Zentradi y Meltrandi.

ALEJANDRO REES



A.D. Police

El lado oscuro de Megatokio

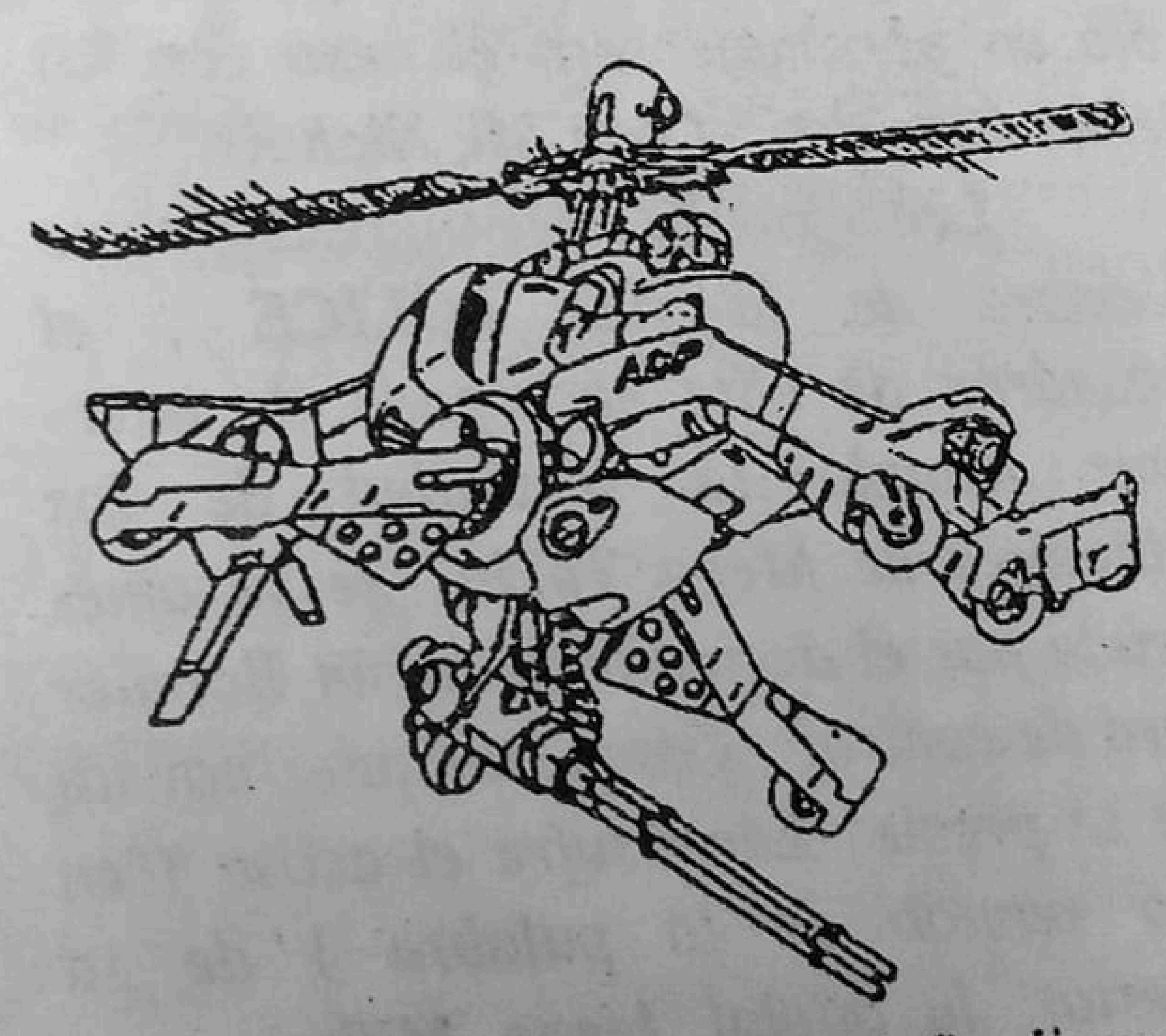


El relato policíaco y muy especialmente el policial negro ha sido explorado en casi todas sus facetas tanto literarias como cinematográficas . No es de extrañar que llegue el turno ahora de darle una nueva vuelta de tuerca, esta vez desde el punto de vista de los dibujos animados. Con aires de cyberpunk y mucho erotismo llega AD POLICE , una obra , que sin dudas, hace honor al género.

---

*Una de las primeras series que indiscutiblemente supo cautivar a. gran parte de los seguidores de la animación japonesa en América ha sido **Bubblegum Crisis**. La fórmula utilizada por sus creadores fue extremadamente sencilla: plasmar en una sola producción los puntos fuertes de las películas y .libros clásicos del género de ciencia ficción agregando unas cuantas chicas y mechas que se exitaran al ritmo de una trepidante banda de sonido. El objetivo: exterminar a los **Boomers**, desquiciadas criaturas mecánicas surgidas de los laboratorios de una multinacional sin escrúpulos. Así pues encontramos a lo largo de los ocho títulos de la serie bastante de lo que todos hemos visto en obras como **Blade Runner**, **Max Headroom**, **Neuromancer** , **Mad Max**, **Robocop** , **Alien** y aunque parezca increíble hasta de **Drácula**. Sin embargo un buen desarrollo de personajes sirvió para salvar los reciclados argumentos y una animación de excelente calidad hizo que las **Knight Sabers** (tal el nombre del equipo formado por las protagonistas) pudieran brillar con luz propia en un universo de múltiples influencias.*

Como era previsible semejante amalgama seguiría ofreciendo aún muchos rincones inexplorados, consecuencia de ello fueron las dos series



*alternativas que surgieron al finalizar la primera saga: **Bubblegum Crash** y **AD POLICE**.*

*La primera fue la encargada de relatar las historias futuras de los personajes principales , a lo largo de tres videos que se aventuraron en los pasajes más asoleados de **MegaTokio**,*

presentando una ciudad menos agresiva y odiosamente pulcra, unos personajes algo ablandados por la vida y pretendiendo apuntarse en la corriente cyberpunk demasiado aguada. **Bubblegum Crash** poco pudo aportar a la historia y si bien presentaba un final tibiamente interesante no logró despertar mayores inquietudes sobre la suerte que correrían **Nene, Priss, Linna y Cylia.**

Afortunadamente a través de **AD POLICE** se retomó la posibilidad de hurgar en esos peligrosos callejones rociados de neón, de cortarse con las aristas de una sociedad inestable y resentida , de deslizarse en la noche, de espaldas contra la pared, con el aliento helado escapándose de las comisuras.

En esta nueva intromisión la acción se desarrolla cinco años antes del surgimiento de las **Knight Sabers** ; nada se sabe de ellas ni tampoco importa. Tan sólo un personaje será el nexo con las demás historias : **Leon Mc Nichols.**

Leon acaba de ingresar como miembro de la **AD POLICE** , el escuadrón de elite encargado de intervenir cuando la seguridad de los habitantes de **Mega Tokio** se ve amenazada por el accionar de algún **Boomer** fuera de control . Como cualquier novato que se precie **Leon** sufre el acoso (en todo sentido de la palabra) de su superior, la oficial **Jeena Malso** , una mujer con una mente tan retorcida como los alambres de acero de su brazo biomecánico.

Independientemente del retraso cronológico que presentan estas historias se advierte una evolución notable en cuanto a la madurez de los argumentos. La trama no se centra en simples historias de buenos contra malos , sino que se encarna y profundiza en los conflictos internos de los protagonistas, tanto de los humanos como de los boomers.

Desde el punto de vista técnico los tres capítulos, que salieran al mercado a partir de 1990, poseen una buena calidad de animación, especialmente el primero de ellos que sobresale por el sostenido uso de técnicas de aerografía que aportan un efecto extremadamente realista . Sin dudas éste es el mejor de la serie y no es aventurado calificarlo de excelente . Los dos últimos fueron realizados por diferentes equipos de trabajo y lamentablemente no llegan a igualar la belleza del primero.

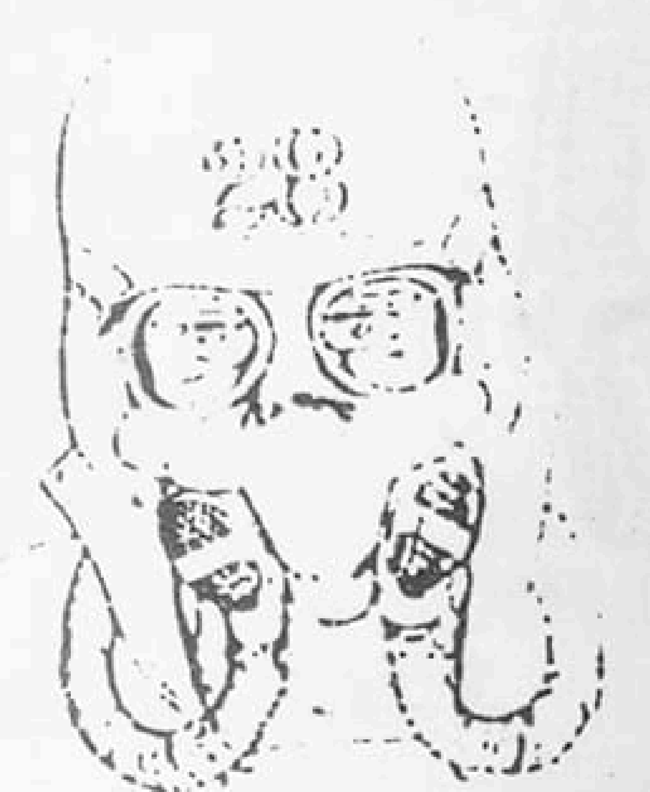


LEON Mc NICHOLS

Los argumentos que sorprenden por su dramatismo y seriedad han sido ideados conjuntamente por **Toshimichi Suzuki** y **Tony Takezaki** , ambos

involucrados anteriormente en el proyecto de **Bubblegum Crisis**. La producción estuvo a cargo de las firmas **ARTMIC, BANDAI** y **YOUMEX** .

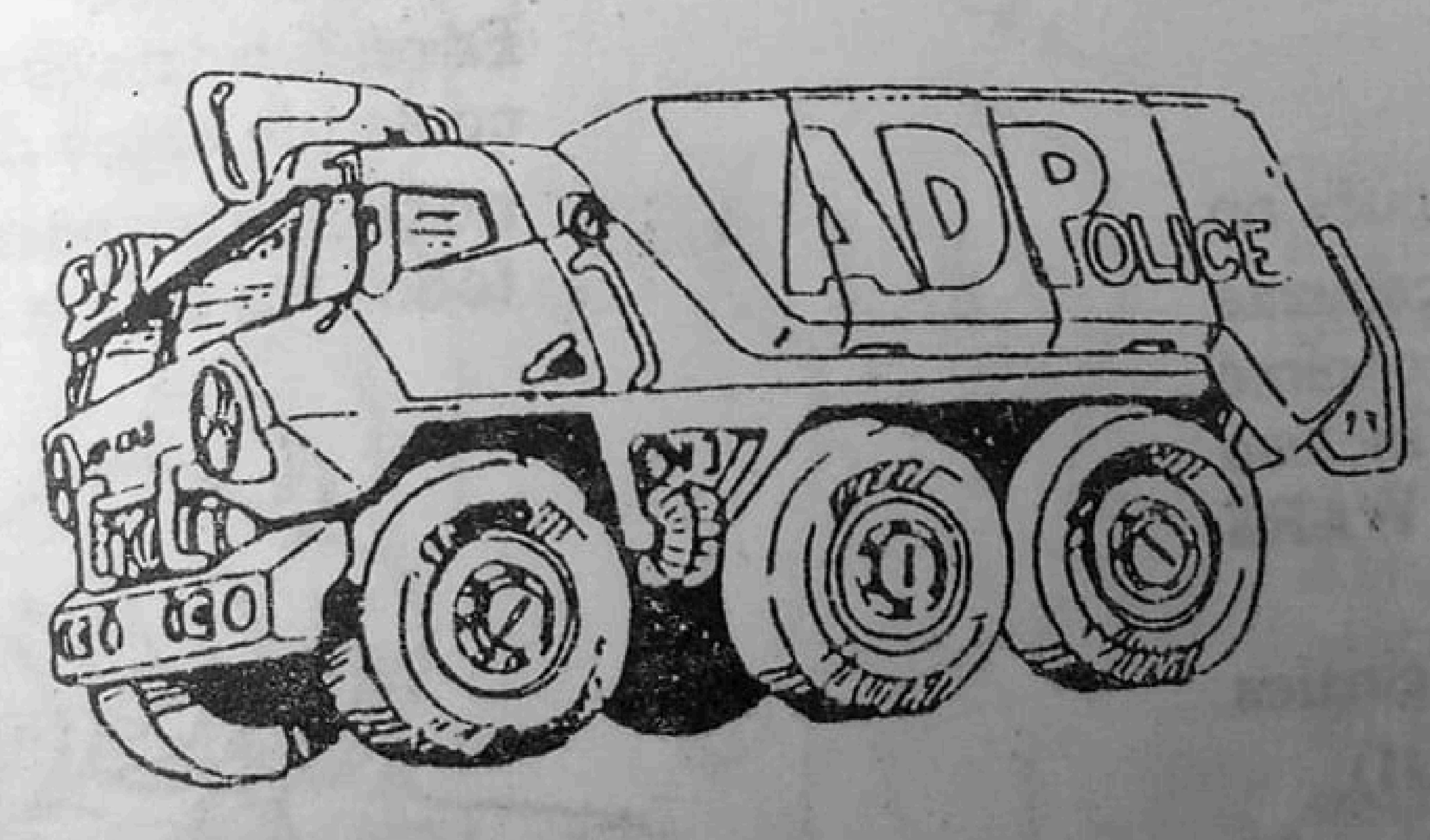
Ambos artistas son co-autores del manga que lleva el nombre **AD POLICE 25:00** , que ha sido publicado en inglés por **Viz Communications** en forma de graphic novel y en las páginas de la revista especializada **Animérica** . El estilo de **Takezaki** es de lo más clásico y contundente ,casi idéntico al de **Katsuhiro Otomo**, aunque en sus primeros trabajos ha abusado de los tonos oscuros derivando en una impresión pastosa y hasta desprolija. Otra obra de este autor que fue traducida al castellano e incluída en la colección de **Planeta De Agostini** fue. **Genocyber**, un trhiller de ciencia ficción y gore que no debe ser pasado por alto. Es de destacar que todos los capítulos incluyen una banda sono-ra muy buena, cantada en el idioma sajón, aún en el original japonés. Subtitulados por la empresa **Animeigo** y distribuídos en tres videocassettes o en un solo laserdisc, **AD POLICE** resulta una opción muy recomendable para aquellos que quieran iniciarse en el anime o para los que se consideran ya veteranos.

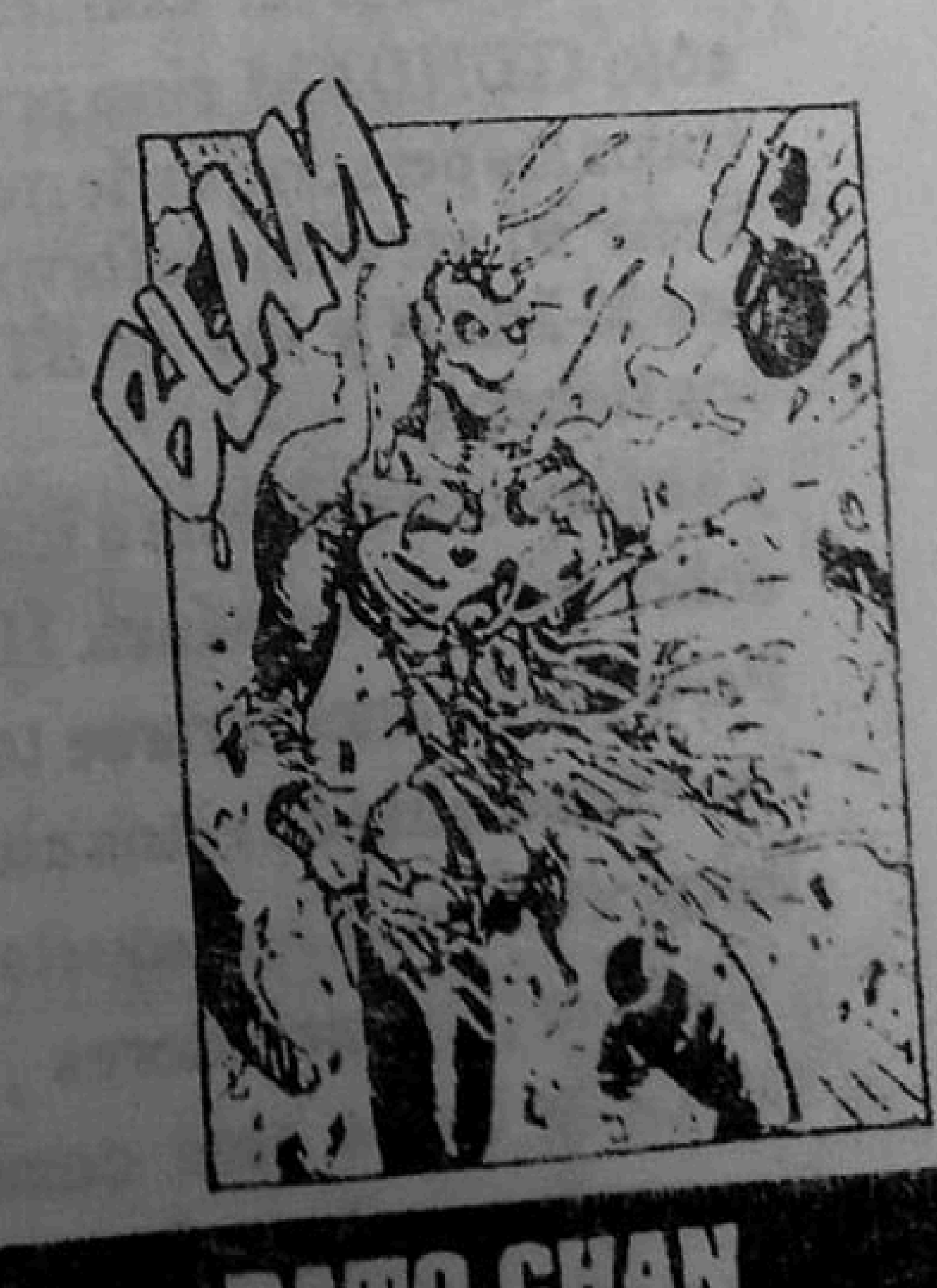




JEENA MALSO







PATO CHAN

SUPERDEFORMED



Estas dos hojitas son para que no se mal acostumbren,no se crean que todo va ser laser de ahora en adelante; y por entregar las notas el último día lo cagamos al Mambito.





Aprincipios de los ochentas un par de empresarios de la Bandal ,todos gordos y llenos de guita,estaban sumamente preocupados poque necesitaban vender más juguetes.Fue entonces cuando sobre la cabeza de algún ponja se encendió una lamparita dando principio a un *hypernegocio*. La cosa era así:se basaba en cazar un muñequito de una serie exitosa (como puede ser GUNDAM) hacerlo todo cabezón con patas cortitas y ponerle ojitos vizcos (como mi vecina) para que además de ahorrar plástico los más pibes puedan tener un juguete caricaturesco de sus personajes favoritos.Estos hoy son llamados **superdeformed** (los juguetes y los niños japoneses también).

Esto es sólo el comienzo,pues no sólo **GUNDAM** sino prácticamente todos los personajes de manga o animé tiene su versión deformed (incluso los **X-MEN** y los de **STAR WARS** los tienen (
y se parecen muchos a los originales sobre todo el de **Mark Hamill**).
Pero puede encontrarse todo tipo de merchandising de estos simpáticos e insoportables SD, maquetas, remeras , mangas , consoladores , caños de escape y todas esas cosas que no sirvenpara una mierda pero que tanto nos gustan (como diría Adagio).

Aunque lo que realmente importa acá es comentar un video que salió hace tiempo en el mercado norteamericano: **SCRAMBLE WARS 1992 y 10 LITTLE GALL FORCE 1988**
En realidad no es mucho lo que puedo contar de estos dos OVAs pues casi no tienen trama ni sentido como casi todos los anime de superdeformed.

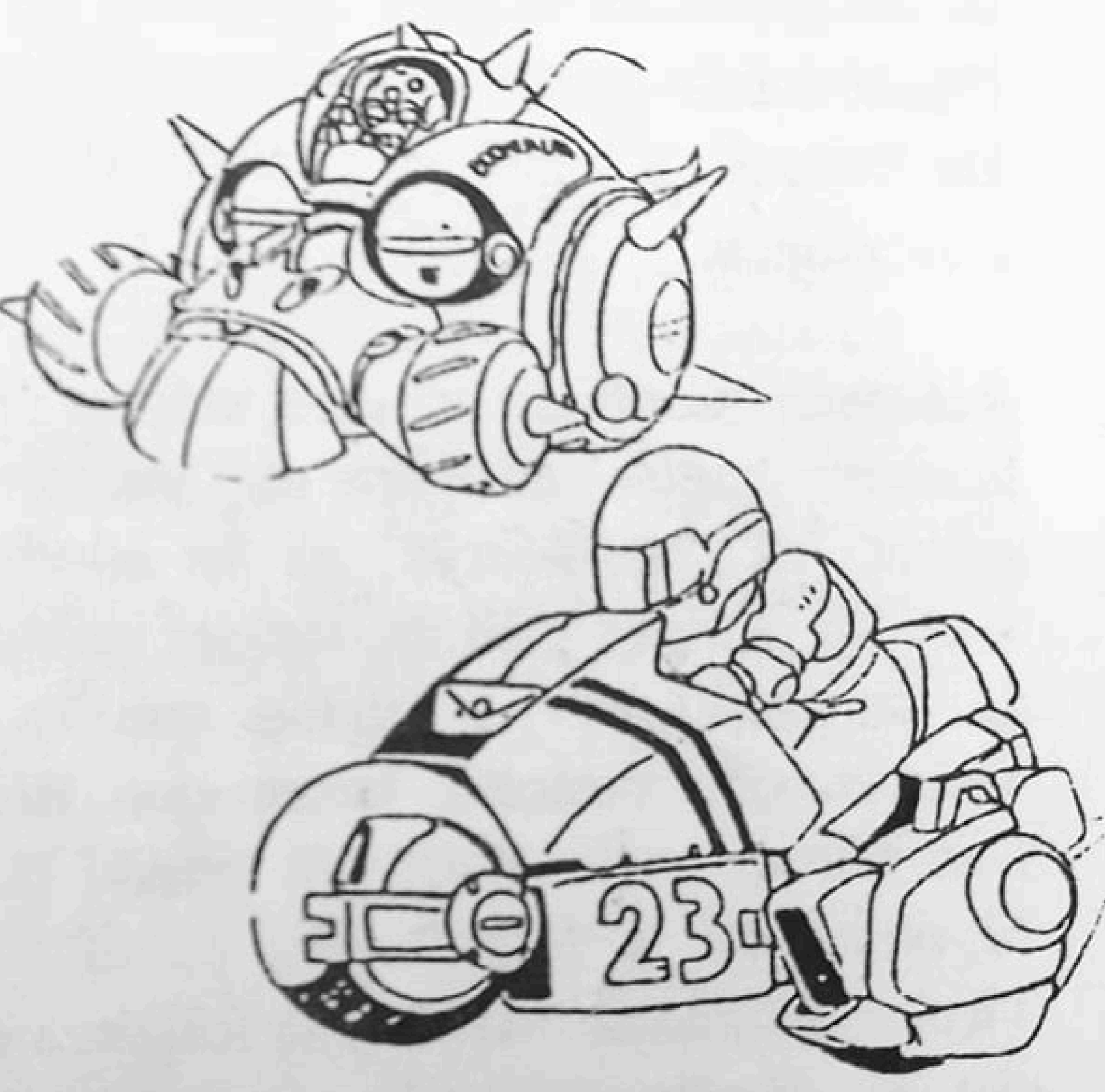


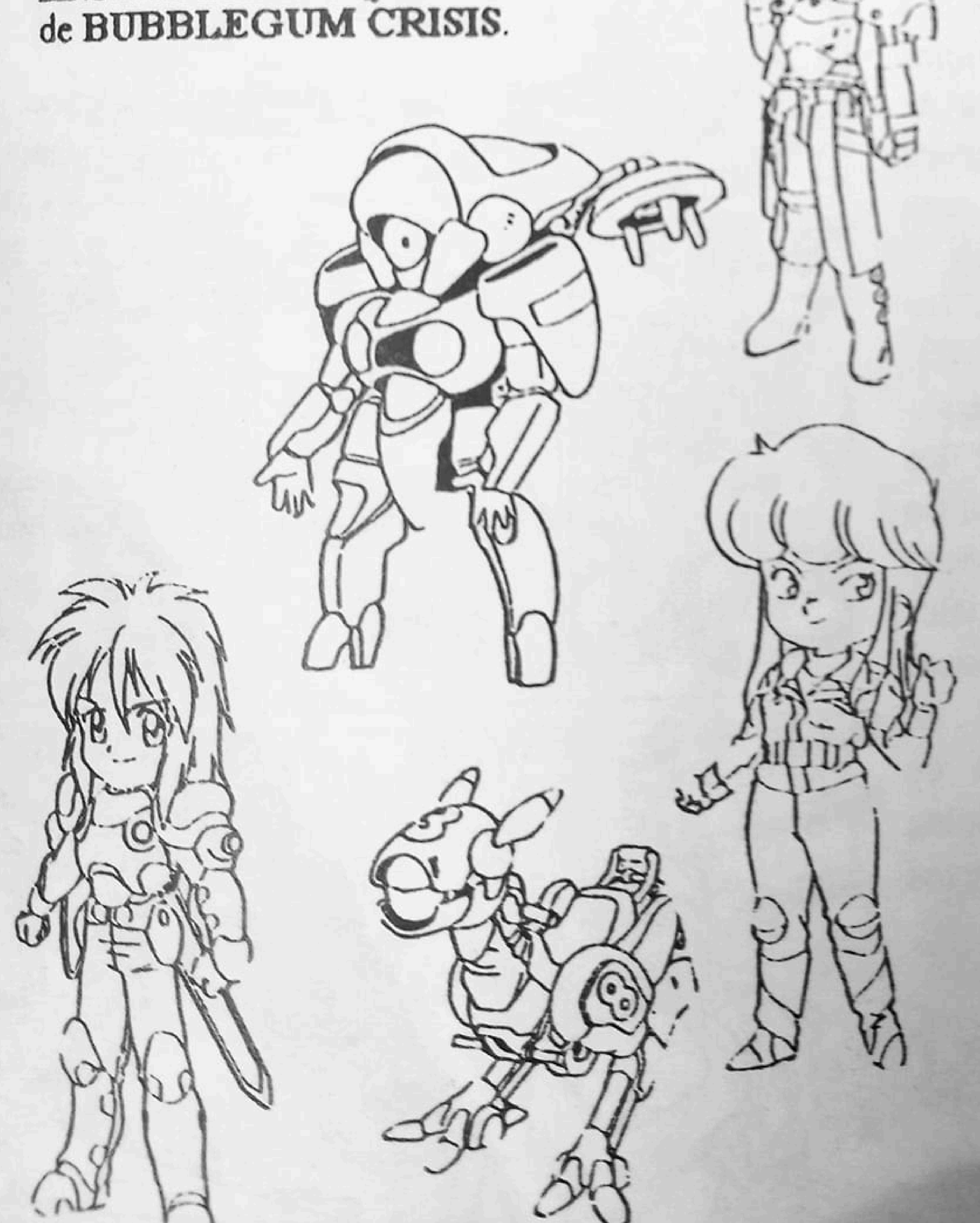
10 LITTLE GALL FORCE
Cuenta las desventuras de las integrantes de la vomitiva saga pero sólo que esta vez **Kenichi Sonoda** las diseñó gorditas y petizas para que los amigos de **ARTMIC** se manden toda una peli de gags onda **BENNY HILL** mostrandonos la supuesta filmación de la serie original.



SCRAMBLE WARS : vendría a ser la versión nipona de los *autos locos*, donde encontrarán a la mayoría de los protagonistas de las series de está misma compañía ,como una **CYCLON** de **MOSPEADA**,la **BAHAMUD** de **MEGAZONE XXIII** ,los chabones de **RIDING BEAM,SAXXON,ITAL** y **SAHARI** (que son lo mejor de la película) pertenecientes a **GENESIS SURVIVER GAIARTH,** las chichizas de **GALL FORCE**,las **KNIGHT SABERS**,y un **BOOMER** de **BUBBLEGUM CRISIS**.

Este animé nos muestra una carrera realizada por las altas esferas de la corporación **GENOM** donde todos los personajes que ya les nombré son convocados para pelear por el gran premio.Todos abordo de sus mecas intentarán ganarlo;especialmente **SYLIA** (de **BUBBLE**) que está re pasada como el **Maestro García** (la hija de la lágrima) y el **BOOMER** (no pienso explicar esto;que hace las veces de **Pierre Nodoyuna**).Pero como soy hijo de puta les voy a contar que quien gana la carrera no es ninguno de los protagonistas sino el misterioso corredor enmascarado **FIRE-OX** que no es **REX**,el hermano





mayor de meteoro quien abandonó su hogar...sino el **SENSEI AKIRA** (nuestro profe de nihongó).
Para terminar quiero decir dos cosas:**SONODA** es un forro y **AH,MY GODDES** me da asco.Cualquier cositame encuentran en el **Harauklya** los viernes a la noche.

R3M2
SUPERDELORTED.

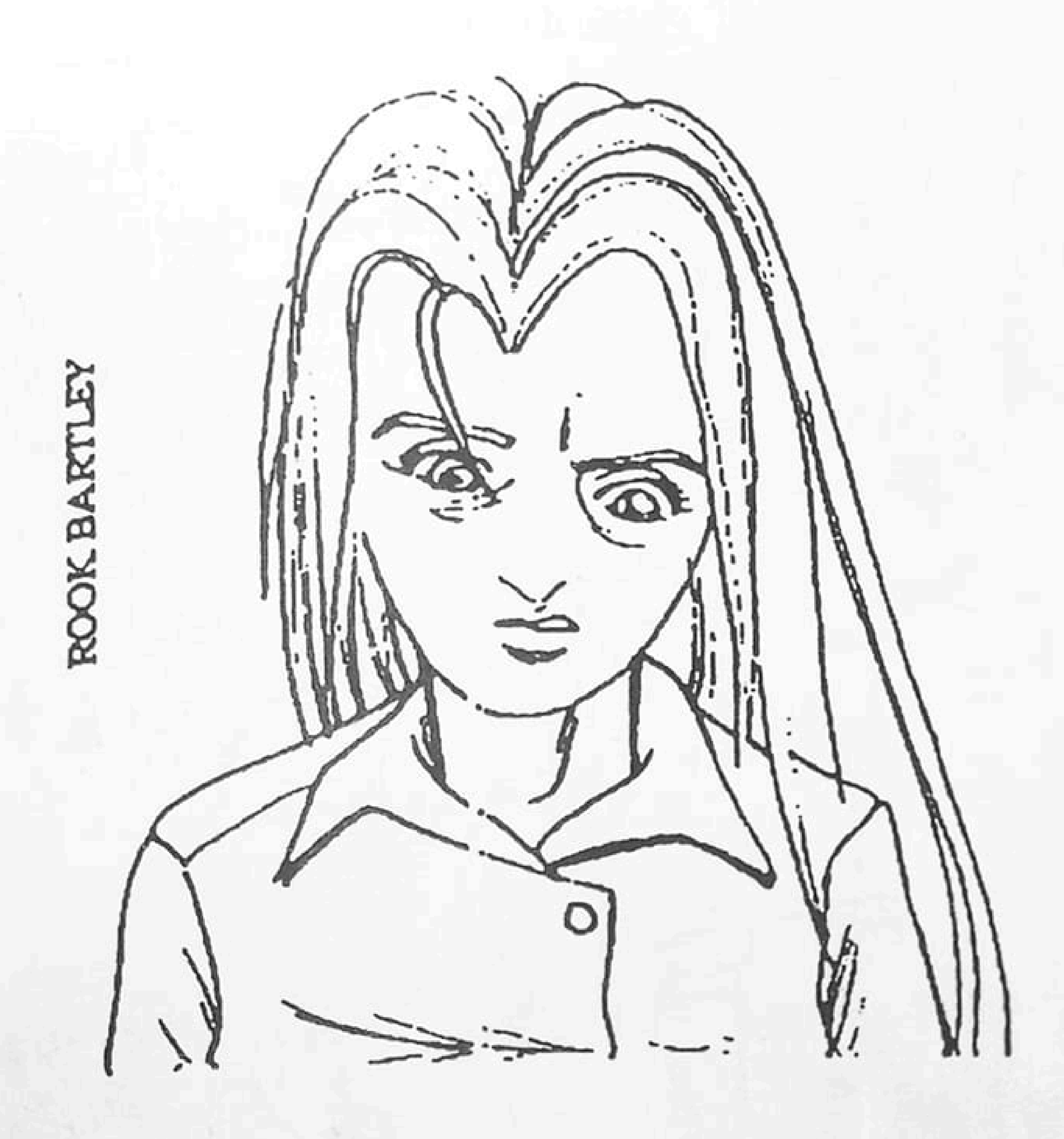
ROBOTECH *Comics*

el autor: **JUAN PABLO II** contaba con tan sólo con 93 años de edad en el momento en que el SDF1 cayó a la Tierra.**Minmei** era apenas una niña de pecho cuando el jerarca eclesiástico ya lideraba los charts interplanetarios con las remakes de los temas de su hijo '**Walking on the moon**' y '**Rusos**'. En la actualidad, a bordo de su **PapaMobile Suit** va llevando un mensaje de Paz y Anticomunismo por toda la galaxia. **De Polonia a Tirol** es el título de su última encíclica de la cual extremos las siguientes reflexiones:

Robotech Sentinels: el más clásico de los horrores basado en parte en paupérrimos guiones de **Carl Macek**, en las novelas de **Jack Mc Kinney** y en los ataques epilépticos de los hermanos **Waltripp** que en esta desafortunada creación hacen que **Rick** y **Lisa** partan hacia **Tirol** (el mundo de los **Maestros de la Robotecnia**) en el **SDF3**. **Tirol** está lleno de **Invids** y la fortaleza espacial es atacada sin poder impidir que los maestros se dirijan a la madre **Tierra**. En un descalabro de imaginación los autores hacen que un grupo de guerreros multiraciales denominados **Sentinels** (donde hay ositos gommi, amazonas gigantes, criaturas de aspecto diabólico, pajarracos con cara de gatitos y un viejo onda Platón) se confabulen con nuestros héroes en pos de liberar nuevos mundos...



INVID WORLD OPTERA



Invid War Aftermath: esta es la consecuencia de haber usado **LSD** en lugar de tinta china, ya que los creadores de esta abominación protoculturosa se las ingenian para darle un toque muy hippón al nuevo universo **Robotech**. Se trata de la continuación alternativa de **Bruce Lewis** a la tercera guerra porque a nuestro amigo **Bruce** no le gustó el final que escribiera **Mc Kinney** ya que en la novela no había ni un solo hippie. Así encontramos dos polos poblacionales: por un

GUARDS! GUARDS!

The Invid Regent

lado el régimen dictatorial de **Scott Bernard** y por otro la ciudad del pecado creada por **Lancer**. En fin en **Aftermath** va a parar cualquier idea que no tenga ni un dedo de frente pero que sea con onda.

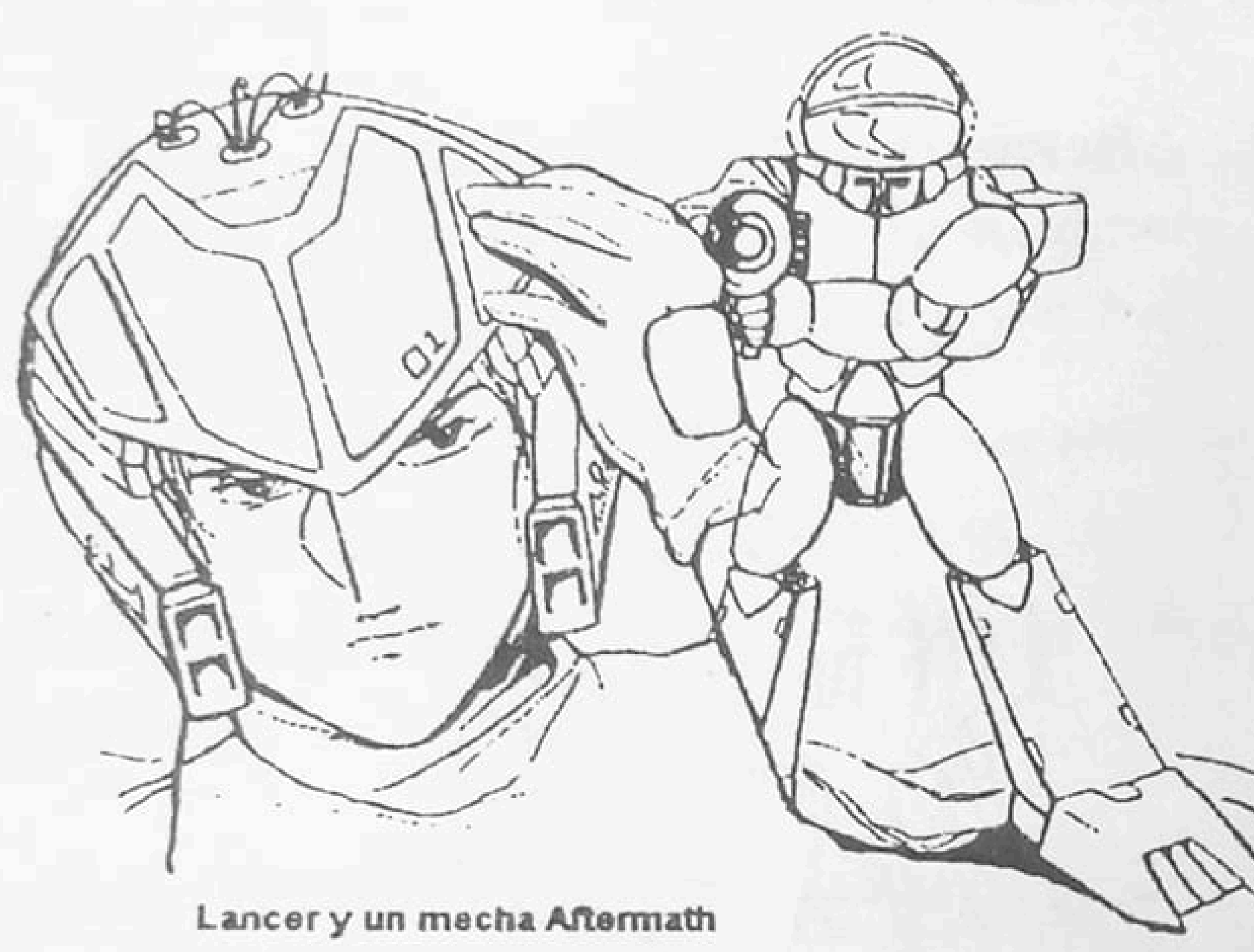
Invid World Assault on Optera: otra genialidad de los **Waltripp** donde los ositos gommi se mandan al mundo de los **Invid** para liberarlo. *Lo bueno sería si alguien nos liberara a nosotros de una buena vez de los hermanos Waltripp !*

Aftermath the threadbare heart 1-3: también ubicada a partir de la tercer guerra nos narra la historia de aquellos que debieron



reconstruir la faz de la **Tierra** a partir de la fundación de la ciudad de **Belmont**, o sea peripecias de **Lancer** por construir su nidito de amor...Un desperdicio de papel.

Hohsq's Story:(pronúnciese Hoshsqshkshs) un romance a la **Robotech**. La acción también se entraza en una linea alternativa de **Aftermath** basada en un personaje clave de



Lancer y un mecha Aftermath

la serie anterior. Resulta que los **Zentraedi** se llamaban en realidad **T'Sentraeti** y uno de ellos conocido como **Lord Hohsq** la pasó



RETURN TO MACROSS

muy mal en la **Tierra** y se pegaba sus buenos bajones porque quería ser un **Zentraedi hippie**. Como no le salía entonces se casó con una terrestre, tuvo un hijo y se hizo guerrillero de **Sendero Luminoso**, se forró la carpeta con unos stickers del **Che Guevara** (si, lo que leyeron hermanos sudamericanos) y al final igual se lo llevaron los **Invid** y se murió de viejo.

Return to Macross: en esta serie se nos propone hacer un salto atrás a la época en que el **SDF1** cayera a la **Tierra**. Como todos sabemos son los años gloriosos de la **R.D.F** (la Robotech Diet Force , *Cabo Platas, me*



Hohsq's

escuchas?) y en líneas generales trata de cómo los científicos se la pasan estudiando la fortaleza espacial.Como es tan aburrida (la fortaleza y la revista) los últimos números traen otra historieta titulada **Warriors** que tiene tres hojas para que los **Zentraedi** viajen por el espacio hablando todo así con eco.

JUAN PABLO II
Mediador en el conflicto Humano-Zentraedi (julio del 2017)
Por cortesía de Sony Music.

DISCO ES PROTOCULTURA